10

Тестове: | Baldur's Gate 2:Throne of Bhaal | Operation Flashpoint | Startopia | Gangsters 2 | Squad Leader | | Z2: Steel Soldiers | Gilbert Goodmate | Arthur's Knight's II | WWF With Authority! | Dominion Wars |

Пръв поглед: | Empire Earth | Medal of Honor: Allied Assault |

ЮЛИ 2001

PC CLUB

www.[...]bg.com

с диск - 4 лв.

без диск - 2,50 лв.

HALF-LIFE BLUE SHIFT

Най-кратката игра в историята

EMPEROR BATTLE FOR DUNE

Как се правят 3D стратегии

Ексклузивно: Интервю с Арнолд Шварценегер

Киноклуб: Tomb Raider - The Movie

Хардуер: nForce - новият хит при дънните платки

Големи плакати

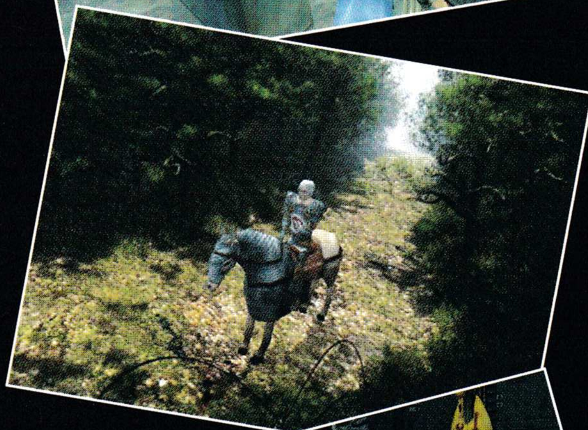
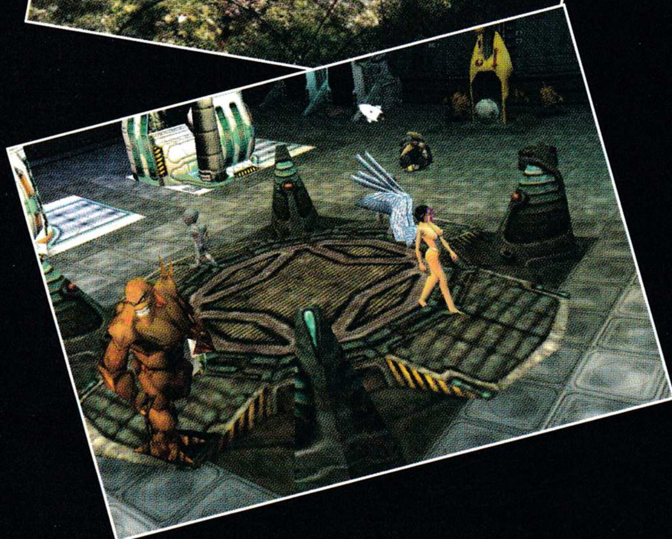


F1 Championship



Desperados



PC CLUB

www.pcclub-bg.com

News Club

Game Club

Hotspot

Review

Recycle.bin

Hall of Fame

Fan Club

format c:

Multimedia Club

PC CLUB

www.pcclub-bg.com

PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен редактор - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Боян Спасов, Владо Георгиев, Георги Даскалов, Никола Икономов

Сътрудници: Павел Панков, Даниел Неделчев, Георги Таушанов, Илиян Николов, Михаил Попов
Webmaster: Кирил Георгиев

Адрес: 1797 София, бул."Драган Цанков" 37, **тел.** 9602241, Печат: „Полиграфия" АД, Продажби: 9602226

Издава „PC Club" ООД

PC Club Express

Сайтът на PC Club с ново лице

След дълго закъснение www.pcclub-bg.com има ново лице, което е дело на нашия нов уебмастър Кирил "Dreamer' Георгиев. Освен новия дизайн, на сайта ще можете да намерите и дискусионен форум на списанието, ежедневни геймърски и хардуерни новини, анкети и много нови статии. Очакваме ви.

Commanche 4 за Коледа



Novalogic вече са в доста напреднал стадий на разработката на Commache 4. Играта ще предлага съвсем нова графична система, която най-накрая ще ползва възможностите на модерните 3D-ускорители. Освен това по думите на програмистите геймърите ще получат невиждана до момента степен на реализъм. В Commanche 4 отново ще можете да седнете в пилотските кабини на модерни американски и руски хеликоптери. Мрежовите битки ще поддържат до 32-ма участници, които ще могат да ползват мощни оръжия от типа на ракетите AIM-9 Stinger, AGM-114 Hellfire и 70-милиметрови картечници. Играта се очаква към края на годината.

Quake навърши 5 години

Точно преди 5 години се появи първата shareware версия на Quake 1. Във връзка с това от ID Software разкриха някои доста любопитни исторически факти около култовата поредица. Така например първоначалната идея е била Quake да бъде ролева игра с правилата на AD&D. По-късно от играта са паднали и други шантави идеи като заемките от скандинавската митология, за да се получи любимият на милиони геймъри по цял свят хит.

Прави се Might & Magic 9

3DO обявиха, че вече усилено разработват Might & Magic 9. Ролевата игра ще бъде със съвсем нова версия на графичната система LithTech, която най-накрая ще придаде модерен вид на играта. Ще има 4 героя, които ще могат да изследват над 40 подземия. Ще можете да се пуснете в 70 куеста, а магическите заклинания ще са над 60. Играта ще се появи в началото на следващата година.

Системните изисквания на Max Payne



3D Realms обявиха официалните системни изисквания на Max Payne, който излиза след месец. За да пуснете играта, ще ви трябва P2 450, 96 RAM, 3D Video с 16 RAM, а за да я играете като хората, ще трябва да си приготвите P3 700, 128 RAM и 3D-карта с 32 RAM. Като оптимална система е посочен гигахерцов P3, 192 RAM и 3D-карта с 64 RAM. Така че явно предстои поредният upgrade.

Ще има Jagged Alliance 3

Sir-Tech съобщиха, че работят по Jagged Alliance 3. Концепцията на играта е изчистена и екипът скоро ще започне работа. Дотук обаче с добрите новини. Засега издател все още няма нито за Jagged Alliance 3, нито за практически готовата Wizardry 8, така че датата на излизане е някъде далеч в бъдещето.

Новите приключения на Туинсън

No Clishe, познати още като Adeline Software, признаха, че са попрекалили с разработката на Aghatha за DreamCast и вече се занимават само с третата серия на Little Big Adventure за PC. Работното заглавие на LBA3 е Genesis of the Stellar Entity, което ще излезе през 2003 г.

Commandos 2 отложена



Pyro Stiduos официално отложиха Commandos 2 за третото тримесечие на тази година. Причините са в купищата неоправени бъгове и желанието на фирмата играта да има добър и удобен интерфейс.

За Tomb Raider



Следващата серия на Tomb Raider е в напреднал стадий на разработка, въпреки слуховете, че не се работи по нови приключения на Лара Крофт. Тези слухове тръгнаха след като стана ясно, че премиерата на едноименния игрален филм няма да бъде съпроводена с излизането на нова игра. Анджелина Джоли, изпълнителката на главната роля във филма, отрече, че ще даде гласа си на виртуалната Лара, но не се изключва напълно нейно участие в друга форма. А всички форми на актрисата са перфектни...

Microsoft обявиха Dark Knight

Cyberlore Studios, които създадоха Majesty, вече правят експанжъна на MechWarrior 4, наречен Dark Knight. В разширението ще има нови mech-ове, нови режими за солова и мрежова игра, и цяла допълнителна кампания. Проектът ще е завършен тази есен.

PlayStation 3 през 2004 г.

Sony очевидно здраво са се уплашили от X-Box и GameCube, защото са форсирали разработката на PlayStation 3, която ще се появи на пазара вероятно още през 2004г. Процесорът ще се произвежда от IBM, които вече са започнали работата по него. Технически подробности не са известни.

От Bungie до Destineer

Peter Tamte, бившият вицепрезидент на Bungie, обяви своята нова компания, която ще се казва Destineer. Новото геймърско студио ще прави игри за различни платформи, включително Windows и Mac, като всичките продукти ще си имат собствен графичен енджин, разработван още отсега. Идния месец ще стартира сайтът на компанията Destineer, а информация за планираните заглавия ще се появи в началото на 2002.

Прави се продължение на Gothic

Piranha Bytes обявиха, че освен по add-on за своето хитово RPG Gothic (PC Club 8) работят и върху Gothic 2. Дата на излизане и за двете заглавия все още няма. Първият Gothic стана една от най-продаваните игри в Европа през последните 2 месеца.

Microsoft се отказват от Malice?

След като Malice не беше представена на E3, плъзнаха слухове, че на Microsoft им е писнало от играта и няма да се занимават повече с нея. От Argonaut потвърдиха, че е вероятно Malice да има друг издател и че се водят преговори с няколко фирми по въпроса. За момента е сигурно, че X-Box версия ще има, а за други платформи се мисли интензивно. Самата игра обаче вероятно ще се забави.

Expansion-и за Settlers 4



Blue Byte явно са доволни от продажбите на Settlers 4, защото тази година ще има цели 2 expansion-а на тази хитова стратегия. Първият се чака през юли и ще предлага редактор на нива и няколко нови кампании. През есента ще се появи и втори expansion, който ще ви даде възможност да играете с новия народ на троянците барабар с Хубавата Елена.

American Conquest от създателите на Cossacks

Руснаците от GCS Game World, които се прочуха преди няколко месеца с Cossacks, работят върху нова стратегия. Тя ще се нарича American Conquest и ще предлага 4 кампании с общо 30 мисии. Действието естествено се развива в Америка като първата кампания започва веднага след откриването на континента, а последната завършва в края на 18 век. Картите ще бъдат гигантски, а в битките ще участват общо 12 различни народа. За съжаление превземането на Америка ще започне чак в началото на 2002 г.

Unreal 2 след по-малко от година

Take 2 и Infogrames обявиха няколко дати за излизане, които вероятно ще са интересни на всички. За Duke Nukem Forever нещата са непромемени - на 4 ноември започва освобождаването на Лос Анджелис от извънземни. В периода април-юни 2002 г. пък феновете на Unreal ще получат цели две заглавия - Unreal 2 за PC и Unreal Championship за X-Box.



LucasArts пак се излагат

Lucas Arts са прекратили разработката на Star Wars: Super Bombad Racing за PC и Mac. Това не е първото обръщане на гръб на компанията към компютрите като геймърска платформа (предишен пример е Obi-Wan) и едва ли ще е последното, тъй като от маркетинговия отдел предупреждават за бъдещо насочване към подруга аудитория.

Реално за Unreal енджина

Eidos и Ion Storm са лицензирали новия Unreal енджин, върху който ще се градят повечето от следващите игри на компаниите. Първите продукти с U2-енджина най-вероятно ще са новите части на Deus Ex и Thief.

Станете бетатестер на Conquest

Ubisoft обявиха, че търсят бетатестери на Conquest! Става дума за космическа стратегия на Крис Робъртс (Wing Commander/Privateer/Starlancer), която наскоро бе преотстъпена от Digital Anvil на Ubisoft. Ако офертата ви интересува вижте следния адрес в Интернет: http://gamingzone.ubisoft.com/conquest/beta/login.php

EMPIRE EARTH



Цялата история на човечеството в една-единствена игра

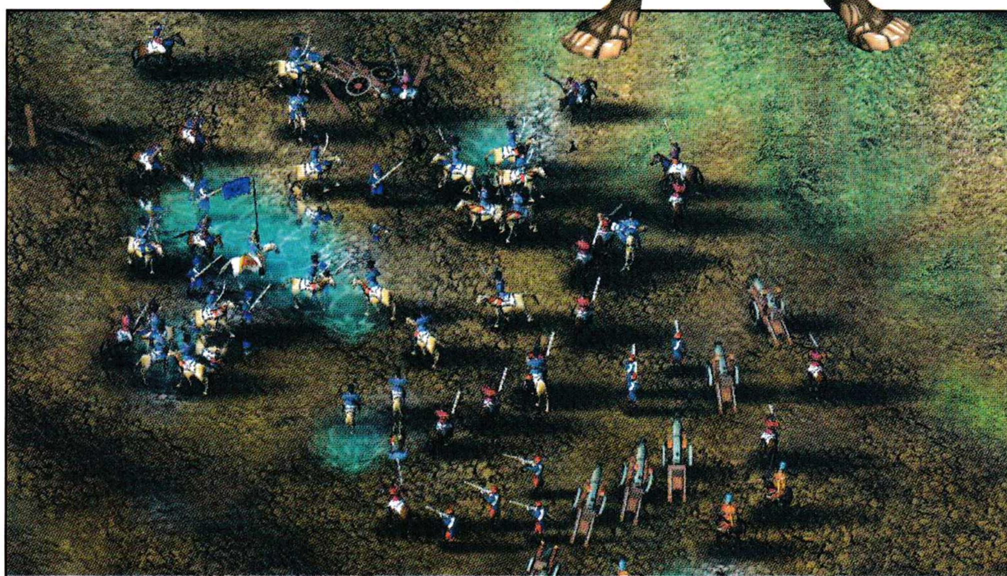
■ Stainless Steel Studios ■ http://www.sierrastudios.com/games/empireearth/
■ RTS ■ септември 2001

Сигурно ви е хрумвало, че не би било лошо всички исторически епохи да бъдат събрани в една-единствена RTS-игра. Но това е невъзможно, нали?

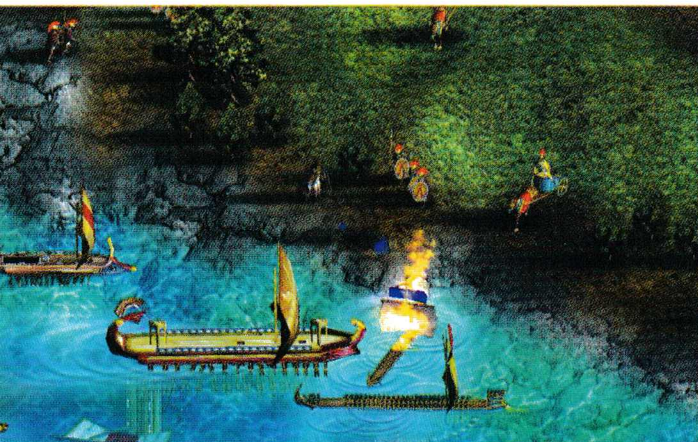
Никола Икономов
j_roger@usa.net

Сега Stainless Steel Studios са готови да докажат с Empire Earth на всички скептици, че някакви си 500 хиляди години човешка история могат да бъдат претворени в компютърна игра, при това "само" за 3 години разработка. Истинският двигател на този невероятно дързък и свръхамбициозен проект се нарича Рик Гудман. В геймърските среди той отдавна е познат, още от годините си в Ensemble Studios, където е едно от водещите лица зад Age of Empires. След като напуска Брус Шели и компания, той основава своя собствена фирма - Stainless Steel, с която веднага започва работа по дебютната си игра Empire Earth, един наистина "мамутски" проект.

Рик Гудман не се е стремял да бяга от "Age"-периода си, в резултат на което Empire Earth в много отношения напомня на суперхитовата историческа стратегия. Богатият опит обаче е използван, не за да се направи поредното копие, а игра, която претендира за много по-комплексен геймплей и не по-малко удоволствие от "златното яйце" на Microsoft.



Бой настана, лъскат саби и щитове.

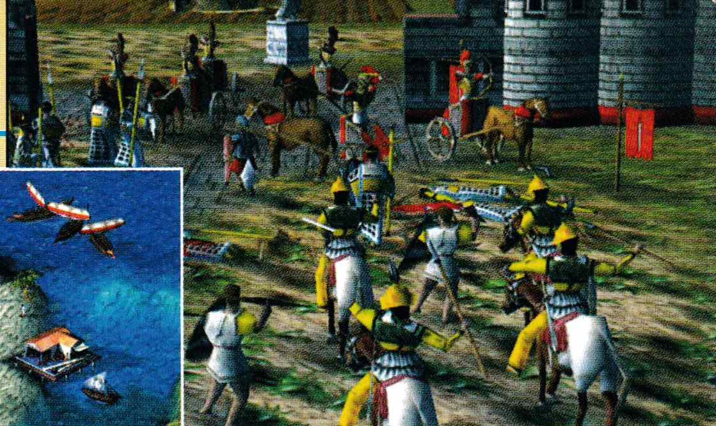


В началото на Empire Earth ще можете да се спрете на една от предоставените ви за избор цивилизации като например гърци, англичани, германци и руснаци или пък да си създадете свой собствен народ, комбинирайки различни характеристики.

Empire Earth е разделена на 12 епохи, 10 от съществуващата човешка история и две от бъдещето. Освен познатите вече периоди като например Каменната ера, Средновековието, Ренесанса и т.н. са интересни последните две измислени епохи от бъдещето (Information Age и Nano Age), които стигат до 2200 година. За тях авторите дори са създали фиктивна историйка, която се върти около възхода на една империя, предвождана от садистичния тиранин Григор (познавах един гад в училище със същото име), който възражда руската икономика и статута на "дядо Иван" на супер-сила.

Бъди мъж! Запиши се в армията!

Макар че в Empire Earth ще са от известно значение търговията и дипломацията, съприкосновенията ви с чуждите цивилизации ще се състоят основно на бойното поле. Очакват ви повече от 200 различни единици, вариращи от размахващи гьостерици грубияни и копиеносци през каменната епоха, бойни галеони и мускетари в по-ново време, пронизващи небето изтребители и





танкове през 20 век до грамадни mech-ове в бъдещето. Допълнително ще има 100 уникални единици и сгради (напр. исторически крепости), създадени, за да освежат single player-кампаниите. Най-колоритно обаче безспорно ще е присъствието в Empire Earth на пъстрата менажерия от герои, идея, експлоатирана в повечето стратегии в реално време. За всяка една от 12-те епохи ще има по двама герои, като напр. Ахил, Гилгамеш, кралица Елизабет I, Наполеон, генерал Патън, Елвис Пресли и др. Не очаквайте обаче някакви супер-единици а ла StarCraft и Age of Empires, които ще атакуват с предполагаеми тайни оръжия (примерно "virgin attack" за кралица Елизабет или "jailhouse dog" за Елвис). Рик Гудман поясни, че героите ще бъдат изключително скъпоструващи единици, но сами за себе си те ще са напълно безполезни. От тях има смисъл единствено, когато ги зачислите към войската си, защото героите повишават морала на армията и я правят значително по-боеспособна, благодарение на множество бонуси.

Несъмнено ви е минало през акъла, че толкова много различни единици ще доведат до пълен хаос и анархия, но от Stainless ни уверяват, че са отделили изключително много време за балансиране. В Empire Earth всяка единица ще си има контра-единица и използването на еднообразна армия ще е обречено на провал. Между другото, всяка една единица ще може да ъпгрейднатa до 5 пъти в различни показатели като напр. "обхват на атаката", "броня" и "бързина", като по този начин на бойното поле ще могат да се засекат две напълно идентични по тип войски със съвсем различни стойности.

И в Empire Earth ще ги има онези подли свещеници от "Age"-а, които конвертират чуждите бойци или сгради. Много по-атрактивна обаче е една друга единица - "пророкът", който най-грубо може да бъде оприличен на магьосниците от WarCraft. Вулкани, земетресения, потопи, урагани, глад и чума са само част от компетенциите на всеки уважаващ себе си пророк. Особено забавно е да дирижирате сами посоката на ураганите с мишката, помитайки вражата флота или пък да наблюдавате ефекта от чумата: когато "прокълнете" някоя чужда единица, след нея започва да се мъкне сюрия от плъхчета, които я следват из картата. "Черната смърт" евентуално ще се разпространи из целия вражески град и може да бъде възпряна само чрез изпращането на засегнатите единици под карантина в болницата или просто да се изчака опустошителното й въздействие да премине.

Подобно на традиционните стратегии в реално време и в Empire Earth ще се нуждаете от добив на ресурси, с чиято помощ ще можете да строите различните сгради и да обучавате войски. Основните пет ресурса са храна, камъни, дърво, злато и стомана. Няма да има разделение на професиите и точно като в "Age" един селянин ще е способен да събира всички видове ресурси, но с малката разлика, че в Empire Earth няма да ви трябват специализирани постройки, които да поддържат инфраструктурата ви. Всичко събрано ще бъде складирано в градския център. Въпросният център - най-важната ви постройка в началото, е жалко сборище на група заселници, по-късно може да бъде доустроен до кметство или дори да превърнете поселението си в столица. Всеки ъпгрейд на градския център, както и на която и да е от останалите постройки ще ви носи значителни преимущества: така например столицата повишава бойния морал на намиращите се в близост войски.

Чудо на чудесата

Подобно на Civilization или Age of Empires, и в Empire Earth ще има чудеса като Портите на Ищар, Вавилонската кула и Римския колизей. Тези специални постройки ще могат да бъдат изградени, единствено ако сте спазили определени критерии и ще символизират просперитета и мощта на цивилизацията ви, облагодетелствайки я по различни начини. Александрийският фар примерно ви дава пълна видимост към всички водни пространства, премахвайки fog-of-war.

Рик Гудман и сие обещават лесен за овладяване интерфейс, с някои много интересни нововъведения, като напр. pop-up прозорци и менюта тип Windows, Empire Earth ще бъде едновременно лесно достъпна за масовия играч, но и достатъчно дълбока, за да могат истинските маниаци да човъркат доволно по настройките.

"Епична" може би е слаба дума, когато става въпрос за игра, пресъздаваща половин милион години човешка история, но надали някой може да се сети за по-подходящо определение.

Макар че Empire Earth ще бъде изцяло в 3D, точно както и всички останали представители на жанра, които се очакват в бъдеще, Гудман ни уверява, че не е забравил за корените си и играта ще бъде точно толкова забавна, колкото и двуизмерните RTS-класики.

Мултиплейърът на Empire Earth се очертава да бъде абсолютен трепач. В началото, подобно на фазата от Counter Strike с "пазаруването", ще имате няколко минути да нагласите характеристиките на народа си и да си създадете идеалната комбинация от предоставените ви за избор възможности. Това ще предотврати възможността по-опитните играчи да човъркат по настройките в самата битка и да наизустят идеалната комбинация за всяка карта. Между другото, несъмнено сте се запитали, дали при толкова много епохи няма да станат възможни безумия като от Civilization, в които самоотвержен античен легион се втурва безразсъдно срещу танкова бригада и... печели. От Stainless Steel ни убеждават, че в подобни ситуации играта ще взема под внимание множество фактори и ще балансира битките така, че да е честно и за двамата участници в мелето. И все пак - някакъв космат примат от палеолита със сопа срещу 30-метров боен дроид със скорострелна лазерна пушка и ракети?!

Empire Earth ще бъде нещо наистина забележително, а с историческата си тематика, тази игра вече си спечили място в сърцето ми, особено след като Сид Майер реши да се повтори за n-ти път, а Ensemble Studios заложиха на фентъзито за новото си отроче от "Age"-поредицата.

Техномания.





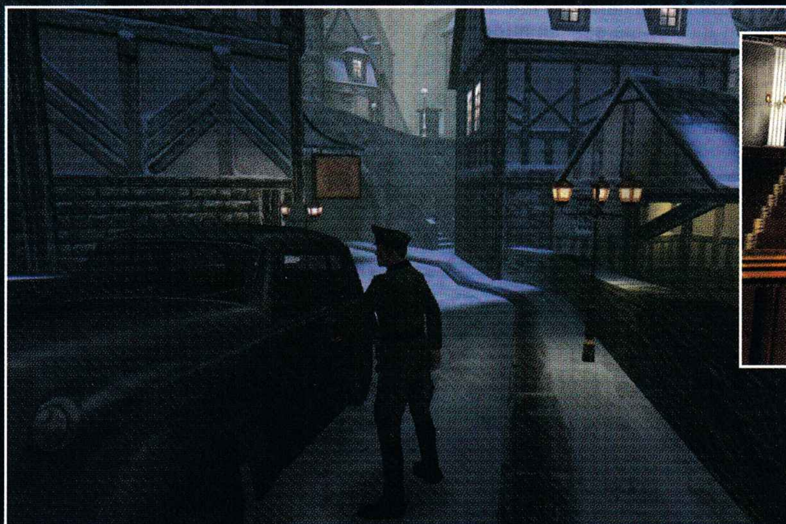
MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

Спасяването на редник Electronic Arts

■ 2015/Electronic Arts ■ mohaa.ea.com ■ TRD ■ есен 2001

ФАКТИ

■ С цел постигането на достоверност за Втората световна война, Electronic Arts са наели капитан Dale Dye, който заедно с разработчиците от 2015 работи за вярното пресъздаване на историческите мисии, вида и действията на оръжията, както и отделни тактически похвати, използвани от врага по онова време. Dale Dye е бил консултант за филми като "Спасяването на редник Райън", "Тънка червена линия", "Взвод", "Роден на четвърти юли" и др. Служил е във Виетнам и оцелял след 31 сериозни битки и няколко сериозни ранявания.



Документите за проверка, моля.



В бърлогата на звяра.

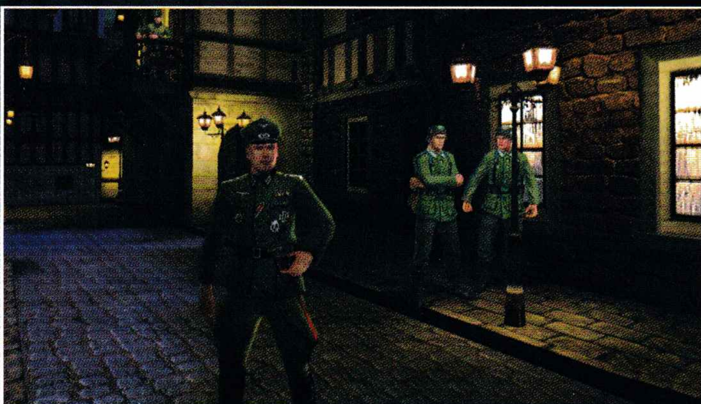
Ако ме чуят от ЕА, че ги наричам редници, сигурно ще побеснеят, но колкото и да беснеят, не може да се отрече, че в жанра на шуутърите никак не им върви. А нещата изглеждаха толкова обещаващо...

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Въпреки позитивните ревюта на Undying в пресата по целия свят, играта се продаде доста зле и по тази причина замразиха транслацията за конзолите. От друга страна, The World Is Not Enough изостана в сроковете и разработката ѝ за PC бе прекратена. Далече на хоризонта останаха C&C Renegade и Medal of Honor: Allied Assault, които трябва да опровергаят все по-налагащата се тенденция, че ЕА не стават за разпространител на стрелялки. И докато за Renegade преобладаващите мнения са консервативни от типа на "супер, страхотно, но нека първо да излезе и да видим...", то MOH:AA направо събра очите на посетилите отминалото E3 2001.

Някъде в Нормандия...

Намирате се в претъпкана с войници лодка, която вече приближава вражеската земя. Тихо е, чува се само как металът реже водната повърхност, а фините пръски образуват копринена мъгла. Тишината не трае дълго, откъм брега се чува гръм, който е последван от друг точно до другата лодка отпред. Експлозията изхвърля войниците във въздуха, а водата за секунди се обагря в червено. Минохвъргачка! Знаете, че следващата цел на врага е лодката, в която се намирате с другарите си. Така сте лесна мишена. Преградата се вдига и един по един скачате във водата. Около ушите ви зас-



Нощна разходка под приказните светлини на града.



Иде тежката артилерия.


I smell danger...


Thanks, Spielberg!

вистяват куршуми. Мъжете най-отпред падат повалени. Изсипва се дъжд от гранати, които вдигат водни стълбове и така съвсем намаляват видимостта. Оцелелите бързат към сушата и се скриват зад първото, което им се изпречи. Битката се разразява и вие се заемате с изпълнението на мисията.

Това не бяха началните кадри от филма "Спасяването на редник Райън", а част от третата кампания на MOH:AA. Не съм си измислял нищо, дори най-дребните детайли. Разработчиците от 2015 са си поставили за цел чрез седем самостоятелни кампании и 20 мисии да ни предложат съвсем достоверно представяне на най-горещите събития от Втората световна война (WW2), обхващащи периода 1942-1945. Реализмът на играта, според ималите щастието да я видят в движение, е толкова голям, че било чак "плашещо". Адаптираният Quake 3 енджин създавал такива сцени, че някои дори отказали да повярват, че такава графика може да се постигне със застаряващата платформа. Пълно 3D! От съвсем автентичните къщи в Германия и Франция по онова време, та чак до най-малкото дърво и храстче. Тези, които смятат, че енджинът на Quake 3 не става за изобразяване на големи открити пространства, ще се самоопровергаят щом видят селата на Allied Assault. Още повече че действието ще се развива предимно "навън". Враговете ще бъдат 22 вида, снайперисти, офицери на Гестапо и т.н. За движенията им са използвани 1000 анимации.

Wolfenstein, да, ама не!

Не си мислете, че щом и в MOH:AA, и в продължението на Wolfenstein ще се борите срещу нацисти, двете игри ще си приличат и ще трябва да избирате една от тях. За разлика от Wolf-а в Allied Assault няма да намерите нищо фантастично. Оръжията ще симулират по вид и начин на ползване тези, които са били използвани през WW2. Времето за виртуално презареждане ще е същото като реалното, откатът силно ще наподобява действителния, даже ще знаете какъв е бил гърмежът им! Не искам да пропусна за броя на мунициите и оръжията. Те ще са ограничени и ще се изисква пресметливото им използване. Идеята за човека, който носи половин тон патрони и гранати на гърба си, нека остане в Q3 и UT! Освен с различните видове преносими пушки, ще поваляте нацистите със стационарни картечници и гранати. Иначе общият брой на оръжията ще е около 22.

Почти толкова ще са и превозните средства, на които ще се возите, ще управлявате сами или ще са вашата цел за унищожение. Сред тях се нареждат мотор с кош, танкове M4 Sherman, M3 Half Track, Tiger Mark I Heavy и V2 Rockets.

Разнообразието в мисиите

За стрелбата по фашистите е лесно да се сети човек, но едното пуцане не е достатъчно, за да пресъздаде цяла война, особено като се има предвид високото AI на противниците. На моменти направо ще останете изумени. Ако хвърлите граната, някой от враговете може да се саможертва като легне върху нея, за да защити "своите". По-смелите пък направо ще ви я върнат обратно. Главният герой лейтенант Mike Powell ще трябва да удържа позиции, да изключва отбранителни системи, за което неведнъж ще му се налага да навлиза във вражеските лагери, облечен като един от нацистите. Незабелязаното промъкване няма да е единствената прилика с игри като Thief, но останалите подобни елементи в геймплея ще се държат в тайна до пускането на играта. В соловата кампания ще можете да викате другарите си за подкрепление и докато те ви прикриват с артилерийски огън, ще навлизате в иначе недостъпни територии. За фон на интригите е музиката, изпълнявана от професионален оркестър, а звуците ще ви влудяват в dolby surround.

При мултиплейъра основен принцип в някои от новите режими на игра ще е, че сам човек чудо не прави, т.е. за постигане на успех ще се нуждаете от сътрудничество и координиране на действията. Ако не ви допада мисълта "един за всички, всички за един", ще можете да си пуснете deathmatch и да докажете на света, че някои неща стават и без мускетарска философия.

По всичко личи, че 2015 и Electronic Arts хвърлят неимоверни усилия да създадат достоен продукт, но и да разчупят еднообразните клишета в жанра. Поне по предварителни данни усилията им трябва да се увенчаят с успех, но по-категорично ще можем да кажем през есента, когато MOH: Allied Assault трябва вече да е на пазара.


Можеш да тичаш, но така само ще умреш изморен.

Squad Leader

Графика	Звук	Геймплей	Общо
5	7	7	6

Microprose напомнят за себе си

■ Microprose ■ http://www.hasbrointeractive.com/microprose/index.cfm
■ PII 233, 32 MB RAM, 4X CD-ROM, SVGA ■ походова стратегия ■ 1CD

Зад железобетона сигурно се крие враг.

Microprose са един от любимите ми производители на компютърни игри. Това се дължи главно на стара слава - Civilization, X-Com и други подобни. Може би именно поради факта, че UFO ми е любима игра, Squad Leader ми направи добро впечатление. Ако се абстрахираме от тази подробност обаче, върху нея има още доста да се работи.

Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com

В последно време Втората световна война се радва на особена популярност сред компютърните игри и на тази тема излизат доста заглавия. Това е лесно обяснимо с факта, че не е нужно да се измисля някакъв по-смислен сюжет, защото той просто е готов от повече от 50 години (създаден от Хитлер и компания). И така историята е ясна, а за западняците тя винаги започва през 1944 с десанта в Нормандия. Преди този момент няма нищо смислено, което да се пресъздаде - само загуби от Вермахта, а великите сили не обичат да им се напомня как немската армия превзема Франция за няколко седмици. То май и не е имало кой знае какви боеве, като се вземе под внимание този кратък срок. Но да оставим анализите на историците и се върнем на темата.

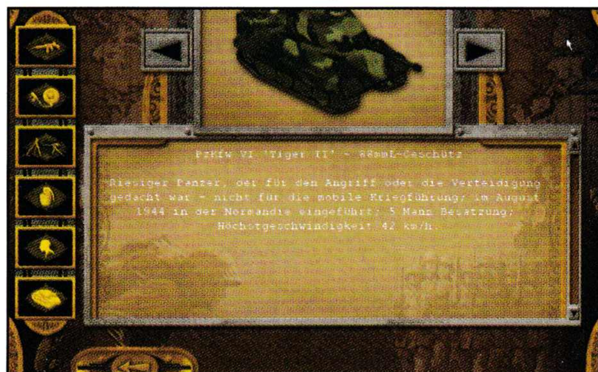
В Squad Leader има

три кампании - немска, английска и американска,

като последната започва с вече спо-



Това е най-кроткият вариант на десанта в Нормандия, който съм виждал.



Красота. Жалко, че моделът не е триизмерен.

менатата операция. И така, на вашето командване са предоставени няколко групировки (колко точно зависи от конкретната мисия) от по пет войника плюс няколко "специалиста" - профилирано обучени в изпълнението на определени задачи. На обикновените войници няма защо да се спирам. Единствено ще отбележа, че единиците имат свои показатели - точност, сила, опит и т.н. Интересното е, че всяко войниче има кратка биография - къде е роден, особености на характера, какво работи майка му и подобни безполезни подробности. Въпреки това факт е, че персонализирането на единиците е доста неуспешно и това се дължи главно на озвучаването, но за това ще стане дума по-нататък.

Специалистите са интересната част

Те са 4 типа. На първо място е командният състав - сержанти, лейтенанти и други висши офицери. Основна задача: да юркат по-низшите. Каква е ползата ли? Аз не мога да я проумея, но сигурно има такава. Освен това високите чинове почти винаги притежават превъзходни лични качества, което ги прави прекрасни бойци. Следващите специалисти са свързочниците. Тяхната основна работа е да направляват артилерийските удари. Върви си значи човекът с радиото, вижда танк и започва да бълва координати в ефира. Като цъкнете край на хода, на избраното от вас място се стоварва артилерийският залп, който не винаги предизвиква желания ефект - а именно унищожението на вражеската единица. Но за това трябва да са виновни проклетите оръдия. Санитарите оказват първа помощ на ранените и в общи линии е желателно да се скатават, когато стане напечено. В това отношение играта е реалистична, да речем, уцелят някой от войниците ви така, че го повалят и още по-лошо, изпада в безсъзнание. От този момент имате 2-3 хода да му окажете първа помощ. При условие, че това не стане, той ще отпътува към един почти сигурно подобър свят. В случай че помощта е оказана, не се надявайте войникът да е напълно здрав и готов за бой. Възможно е дори след намесата на медицинското лице раненият да не може да се движи. Важното в случая е, че сте го спасили и той ще може да вземе участие в следващите мисии. До края на тази обаче



Бум! Задницата на танка е слабото му място.



Враговете би трябвало да бъдат повалени само от мисълта, че са в близост до толкова грозна експлозия.



Този солдат е един от малкото, умеещи да си служат с картечници.



Това остава след неуспешен въздушен десант.

ще трябва да го отпишете. А за да не го довършат, ако случайно се намира на обстрелвани позиции, е предвидена възможност някой от здравите му другари да го вдигне и пренесе до безопасно място. Снайперистите, както показва и името им, са специалисти в използването на снайпер и са превъзходни стрелци. Тук е моментът да кажа, че различните оръжия не могат да се използват от всеки. Просто повечето войници не умеят да си служат с нещо по-екзотично от автомат. Затова оръжия като базуки, горелки, тежки картечници и мортари не могат да се използват от кой да е и персоните, които знаят как да боравят с тези "играчки", ще трябва да се радват на вашето специално внимание, ако искате да оцелеят. Накрая идва специалистът по експлозивите (combat engineer). Ако силно желаете нещо да се издигне високо във въздуха, това е вашият човек. Може да постави експлозив с таймер или да го взриви от разстояние със съответното устройство - преценявате в зависимост от необходимостта.

След като ви запознах с персонала, време е да научите и неговите възможности. Войниците могат да тичат, да застават на коляно, да залягат, да пълзят и май само скачането не е предвидено. Има 3 режима на стрелба - обикновен, прицелен и директен. Първият е стандартният, вторият е по-точен, но отнема повече време, а третият се използва, когато искате да стреляте просто за кеф - без мишена (е, сигурно има и по-добро приложение, но в редки ситуации).

Разнообразието от гранати е голямо

Те са цели 5-6 вида и притежават голяма разрушителна мощ. За пушките вече споменах - много на брой и все действително съществуващи. В някои мисии на ваше разположение ще бъде предоставен камион, способен да извози 6 от подчинените ви. Интересно ми е що за малък камион е това (вместимост по-ниска от средностатистическа Лада). Ползата от процедурата също не ми е изяснена, като се има предвид, че картите не са много големи, но идеята е добра и единствено нейното недоразработване я прави ненужна. И понеже вече започнах темата за машините, следващите в списъка са

Танковете

Всичките до един са истински танкове от войната и ще можете да ги разгледате в отделно меню с кратка информация приложена към картинка на всеки. Това важи и за всяко едно от оръжията и екипировката. Проблемът с малките терени е в сила и при танковете, което налага ограниченото им използване - максимум два за всяка страна. Още по-отчайващ е и фактът, че бронираните машини са доста чупливи и тук може да се каже, че целият реализъм се е изпарил някъде. Доколкото ми е известно, почти всеки танк, произведен след 1935 г., е снабден освен с оръдие и с няколко картечници. Нищо такова няма по тези в Squad Leader. Те са просто оръдия, издържащи в добрия случай на 2-3 снаряда. Освен това оръдието и изстрелът, който то произвежда, изглеждат смехотворно, да не говорим за жалката експлозия, която може да убие максимум един войник и то този, върху когото е попаднал снарядът. Въпреки че останалите също са в обхвата на експлозията, те продължават смело напред към вашия танк, обсипвайки го с гранати и което е още по-лошо, с тях успяват да го унищожат. Цялата ситуация е толкова аматьорски направена, че просто не заслужава да продължавам да я описвам.

Звукът е на добро ниво, но голям недостатък е липсата на персонално озвучаване на всеки от войниците, което би направило по-лесно запомнянето и различаването им. Всъщност това е главният плюс на серията Jagged Alliance и ми е много странно, че никой не се опитва да го имплантира в творението си. Музиката е много приятна и на мен поне не ми омръзна. За графиката могат да се кажат много лоши неща. Това, което най-силно ме отврати от Squad Leader, са експлозиите, които изглеждат просто жалко, а ефектът, който се получава след тях, силно ми напомня X-COM - квадрат горяща земя. Странна е именно фигурата на горенето. В природата симетричните форми са рядко срещани, пък какво остава за квадрат...

В Squad Leader е взето всичко хубаво от X-COM, но и доста от лошите черти. Бях силно ентусиазиран, когато видях присъствието на танковете в битката, но в резултат на по-нататъшния ми опит си мисля, че без тях би било по-добре. Или прави нещо като хората, или изобщо не се захващай с него.

Emperor: Battle for Dune

Битката за контрол над Дюн поема към нови върхове

■ Westwood Studios/EA ■ www.westwood.com ■ P 200, 32MB RAM, 3D Video, DirectX 8 ■ RTS ■ 4 CD

Графика	Звук	Геймплей	Общо
10	10	9	9

През 1995 Westwood дадоха на света първата стратегия в реално време. Играта се казваше Dune II и постави началото на най-успешния жанр при компютърните игри, който, може би, може да се конкурира само с first person стрелялките. Покъсно се появи римейкът Dune 2000, който предложи подобрена графика и интерфейс, подобен на този в Command & Conquer, но, за съжаление, нищо повече. Сега, след излизането на Emperor: Battle for Dune, Westwood отново станаха основоположници, но на какво?

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Плюсове:
- интересни филмчета
- страхотна музика
- задълбочен геймплей
- удобен контрол над камерата
- стилен интерфейс
- конкурентен мултиплейър

Минуси:
- неубедително продължение на историята
- липса на редактор за нива
- липса на ресурси на някои планети
- отчасти нестабилна

Пренасяме се далечното бъдеще, 10190 година, на една далечна планета, отбелязана на звездните карти като Аракис, но позната повече като Дюн. Този пясъчен и безводен свят е причината за военни конфликти и меркантилни вълнения от страна на три фракции - благородните Атреиди, лицемерните Ордоси и злите Харкони. И трите страни се борят за



Check out the light show!



пълен контрол над пустините на Аракис, а това, което поражда желанието за абсолютна власт, е подправката Меланж. Нея я има единствено тук, на Дюн, никъде другаде, а тя е по-ценна от всичко, за което можете да се сетите. Меланж удължава живота с цели векове, подсилва умствените способности и така прави полетите в Космоса възможни. Без нея пътуванията в междупланетното пространство нямаше да ги има и именно за това Дюн се смята за виртуален център на познатата Вселена. Този, който владее Аракис, владее подправката, а който притежава подправката, е господар на Вселената.

"I have seen it. All of it!"

Както и да го въртим, както и да го сучем, Emperor: Battle for Dune е вторият римейк на оригиналния Dune II. Преди да се нахвърлите върху мен и да си помислите, че не съм обърнал грам внимание на историята, позволете ми да защитя тезата си. Да, играта започва с убийството на Императора, който преди се опитваше да настрои аристократичните фамилии една срещу друга. Трите страни отново трябва да завоюват своите позиции и с това основната история се изчерпва. Някак се губи чувството за реално продължение. Филмчетата, пресъздаващи сюжета, ни занимават с брифинги за конкретната предстояща мисия и между другото ни дават представа за самите фракции. Но цялостната фабула за Дюн си остава непроменена. Пак имаме претендиращи за притежанието на планетата и те ОТНОВО трябва да се борят помежду си. Дори са елиминирани сюжетните нишки от предната част. Например добрите отношения на Атреидите с местното население, Фремените, са охладнели и ПАК трябва да ги спечелите на своя страна. Опитът за продължение на историята е похвален, но е някак си зле подплатен, липсва чувството, че се



С настройка на камерата можете да постигнете изглед като от Dune 2.

Лазерните танкове на Ордосите са голяма напаст.

Westwood да ни доближат максимално до света, познат ни от филма за Дюн на режисьора Дейвид Линч. Декорите са сходни, актьорите и даже костюмите им наподобяват тези, които сме виждали в хита от 1984 г. Зашеметяващо! Мултимедията е с качество, повисоко от произволна друга стратегия на Westwood. Образът е на цял екран и дори на големи монитори остава кристално чист. Е, не е с качеството на DVD, но с чиста съвест мога да твърдя, че е поне на ниво на добър DixX. Съдържанието на филмите също си струва. След Tiberian Dawn и първия Red Alert екшънът се поизгуби. Брифингите надделяха и това стана причина за негодувания от страна на феновете. В Emperor нещата тръгват в правилната посока. Все още няма много екшън, но поне брифингите са смесени с елементи от историята на фракциите, които разнообразяват и обогатяват действието. Ще станете свидетели на съюзничества, задкулисни машинации, отцеубийство и всякакви подобни интриги. Декорите също са на ново равнище. По-голямата част от сцените са заснети пред "blue box" и после са добавени компютърно генерирани картини, което определено придава по-автентична атмосфера от скучните еднотипни стаички.

Как се прави 3D RTS

Досега това се правеше с единствената цел да не е 2D, защото изометричната перспектива стана демоде. Грубо звучи, но е неоспоримо. Неоспоримо е също, че тримерността досега се използваше по абсолютно глупав начин, а най-противната част беше трудното овладяване на камерата и нагласяването й така, че да ви е удобно да следите бойните действия. Стига вече! Пак ли Westwood трябваше да се намесят, за да покажат как се прави? А то се прави лесно... Камерата се фиксира на определена височина под определен ъгъл и се получава 3D изглед, но 2D атмосфера. Е, какъв е смисълът от тримерността тогава? Смисълът е, че можете да се възползвате от нея само когато ВИЕ си решите. Можете да въртите бойното поле на 360 градуса, да zoom-вате, но, повтарям, само когато

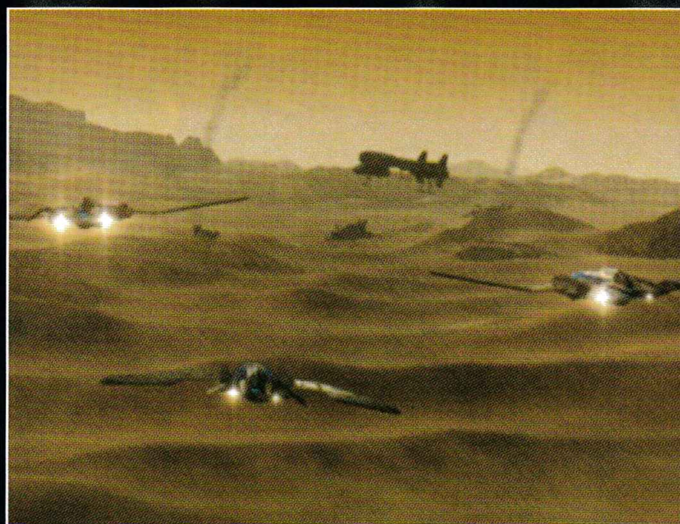
случва нещо ново. Смятам, че така нареченото "продължение" е, да го наречем, прах в очите, който цели да не се правят аналогии с първото осъвременяване на играта, представено от жестоко атакувания от критиците Dune 2000. Както и да е, не искам да си мислите, че критикувам Westwood (Опазил ме Бог! Та те са ми любимата компания!), но се чувствам задължен да предупредя онези, които очакват огромни иновации в историята, че ще бъдат леко разочаровани.

Те са тук!

По-голямата част от актьорите, които играеха във филмчетата на Dune 2000, се завръщат. Това е много добро решение на продуцентите, защото на играча не му се налага да свиква с нови лица, а настоящите изглеждат и звучат съвсем достоверно. А актьорите са истински добри! Някои от тях имат дълъг стаж в киното и телевизионните поредици, а опитът си казва думата. Още от самата интродукция ще забележите големите амбиции на



Красиви експлозии и радиоактивни остатъци.



на вас така ви е удобно! По всяко време имате възможност за секунда да се върнете в изходната позиция, благодарение на интуитивния навигатор, който обгражда мини-картата на менюто. 3D-ускорената графика позволява вмъкването на детайли и ефекти, които никога не биха станали възможни с енджина на Red Alert 2, да речем. На първо място бих поставил "осветлението". То ще ви даде възможност да видите Дюн денем, огрята от златистите лъчи или нощем, когато цветовете избледняват и настъпва времето на сенките. Почти всяка единица и сграда си имат собствени прожектори, но ефектът им е почти несравним с този на разноцветните експлозии, пушилката, която оставят зад себе си бързите машинки или наситения прашец, издигащ се периодично над полетата с Меланж.

И още няколко неща...

Emperor използва 3D-то и по още начини. Анимациите като цяло са далеч по-плавни от всичко известно на този етап. Това важи както за сградите, така и за единиците. Знаете как се издигаха постройките в досегашните стратегии на Westwood. Двайсетина кадъра анимация и толкова! В Emperor construction yard-ът, примерно, забива свределопободобно устройство в земята, след което се издига скелето на сградата, а накрая една по една идват и повърхностите (разбирайте текстурите). При единиците е по-интересно. Имат по няколко вида анимации за смърт, подробни и реалистични, а стрелбата им се изобразява в детайли. Минохвъргачът забива оръжието си в земята за стабилност, приклякуа и тогава стреля. Такива детайли биха натоварили играта много повече при 2D, защото всеки кадър от анимацията ще е предварително готов и трябва да се трупа на RAM-паметта, но в 3D всичко се прави в реално време, а т.нар. key points за анимациите не ангажират брутално паметта.

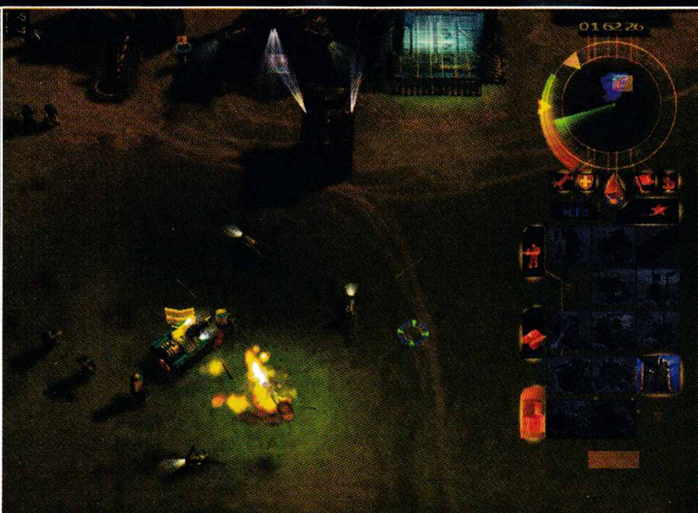
Червеите на Дюн, източниците на подправката и нейни пазители, сега са с размери, каквито са описани в книгата на Франк Хърбърт и филма на Линч, а не миниатюрните хапки за пъстърва от Dune II/2000. Същото важи и за останалите единици. Всички те са достатъчно големи, за да прекратят упреците, че героите в стратегиите на Westwood са незврачни по размери. На последно място, но не по значение, бих поставил и други екстри, станали възможни благодарение на трите измерения. Като конкретни примери ще дам прозрачните щитове на танковете на Ордосите, които даже отразяват светлината на прожекторите. Торнадото, поглъщащо слаби войници, също не би било възможно в тази си форма, ако играта бе в две измерения. Евалла на Westwood, които показаха как трябва да се използва 3D-то в стратегиите. Те не само създадоха жанра, но сега показват как трябва да изглежда той със съвременните технологии!

ОТ НИКОЛА ДЪРПАТОВ

■ Emperor е първата 3D стратегия, която действително успя да ме увлече. Основната причина за това е, че Westwood не са правили експерименти и са разрешили проблема с камерата по възможно най-добрия начин - ако искате си я въртите, ако пък предпочитате класическата фиксирана камера също няма проблем. Това наред с чудесната графика и типичния за Westwood геймплей прави Emperor безспорно най-добрата стратегия поне до излизането на WarCraft 3 в края на годината.



Привечер Дюн напомня за своята неприветливост.



Планетата на Атреидите е красива, но какво от това, след като е безплодна?

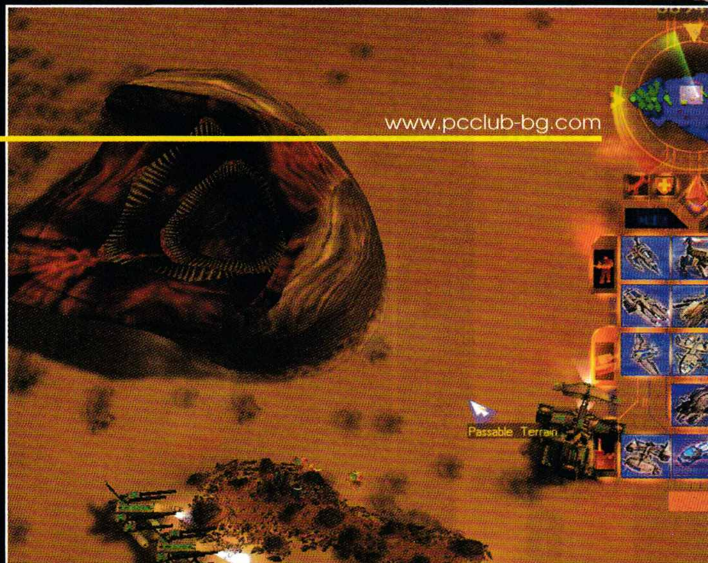
Интерфейс и геймплей

Игрите Command & Conquer в общи линии имаха удобен интерфейс, който с всяка следваща серия се подобряваше, докато достигна своя връх в Red Alert 2. Там сградите, танковете и пехотата бяха разделени в отделни менюта и така се спести досадното скролиране. Това в Emperor е запазено, но интерфейсът за първи път е прозрачен, позволяващ видимост зад него и същевременно не отнемащ от бойното поле на екрана. Разликата с RA2 е, че отделните менюта са разположени вертикално и е премахнат разделът за отбранителните системи, които сега са поместени при менюто с останалите сгради. В горната част ще откриете още две категории - едната за ъпгрейдите, а другата за поръчка на единици чрез Starport-а.

Принципите на геймплея много наподобяват този на първия Dune. Събирате подправка, тя ви дава пари за база и армия, с която да громите врага. Но, ако погледнете на играта в детайли, непременно ще откриете не едно или две подобрения. При соловите кампании ще се изненадате да намерите нелинеен сюжет. За да разясня какво разбират под "нелинеен" от Westwood, ще дам реален пример от кампанията на Харконите. Барон Харкон е тежко болен, но не умира от болестта си, а от отровата, която му дава да изпие по-големият му син. Отцеубиецът заема мястото на баща си, но малкият му брат заподозира за измамата и двамата влизат в конфликт. Трябва да изберете на кого ще служите. Неприятното е, че това нововъведение е лошо реализирано. Ако изберете по-малкия брат, ще разберете какво значи "мисията невъзможна", докато другият избор ще запази предварително зададеното ниво на трудност. Така или иначе местата за подобно раздвоение са редки, но при всички положения на няколко пъти ще ви се наложи да избирате коя от петте под-фракции да ви помага по пътя към императорския трон. Това са местните Фремени, техноманиаци-


Торнадо вилнее в редиците на армията ми.


Ордосите изглеждат технологично най-напред.



Скалите сред пустинята са чудесно прикритие за пехотинците.

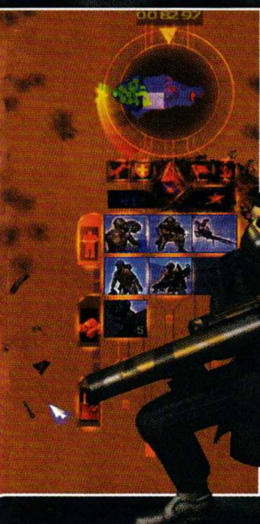


Харконите - лошите момчета на Дюн.

те от Икс, загадъчните Тлейлаксу, императорските Сардукари и самата Космическа гилдия.

Тяхната роля е по-изразена при мрежовата игра, където освен една от трите главни страни в конфликта ще трябва да си подберете и две от помощните фракции. Всяка от тях ще ви дава достъп до уникални единици, които в по-голямата си част са изключително полезни. Мултиплейърът предлага възможност да водите битките и на родните планети на враждуващите фамилии. Вулканичната Гиди Прайм, ледената Драконис и тучната Каладан внасят разнообразие, но при тях има един основен проблем и той е липсата на ресурс, който да ви носи приходи. Вярно е, че така се запазва уникалността на Дюн според историята, но е доста неприятно да водите война с ограничени кредити. Смятам, че можеше да се намери компромисно решение за ресурсите, ако ще за алтернатива на подправката да имаше... царевица!

На въпросните планети ще се озовете и по време на соловите кампании, макар правилата на същинската битка за власт повеляват военните действия да се водят само на Аракис и то без ядрени оръжия. Като стана дума за оръжия и тук, както в RA2, страните си имат супер-арсенал. За Атреидите той е холограма на гигантски ястреб, който плаши до смърт опонентите и води до тяхното моментално дезертиране. Ордосите залагат на психо-атаките, с които объркват съзнанието на врага и го принуждават да стреля по своите, а Харконите, верни на себе си, нарушават правилата и пускат атомните ракети в действие. В Red Alert 2 балансирането на единиците и суперорьжията ставаше "на едро" - всички имаха голяма мощ, докато тук равнопоставеността е постигната въз основа на старата рецепта "мощен огън - слаба броня". Силно деструктивни единици като Минотаврите и Девастаторите се придвижват бавно и така дават шанс на противниковия играч да има време да противодейства. Или поне да опита.



Pump up the volume!

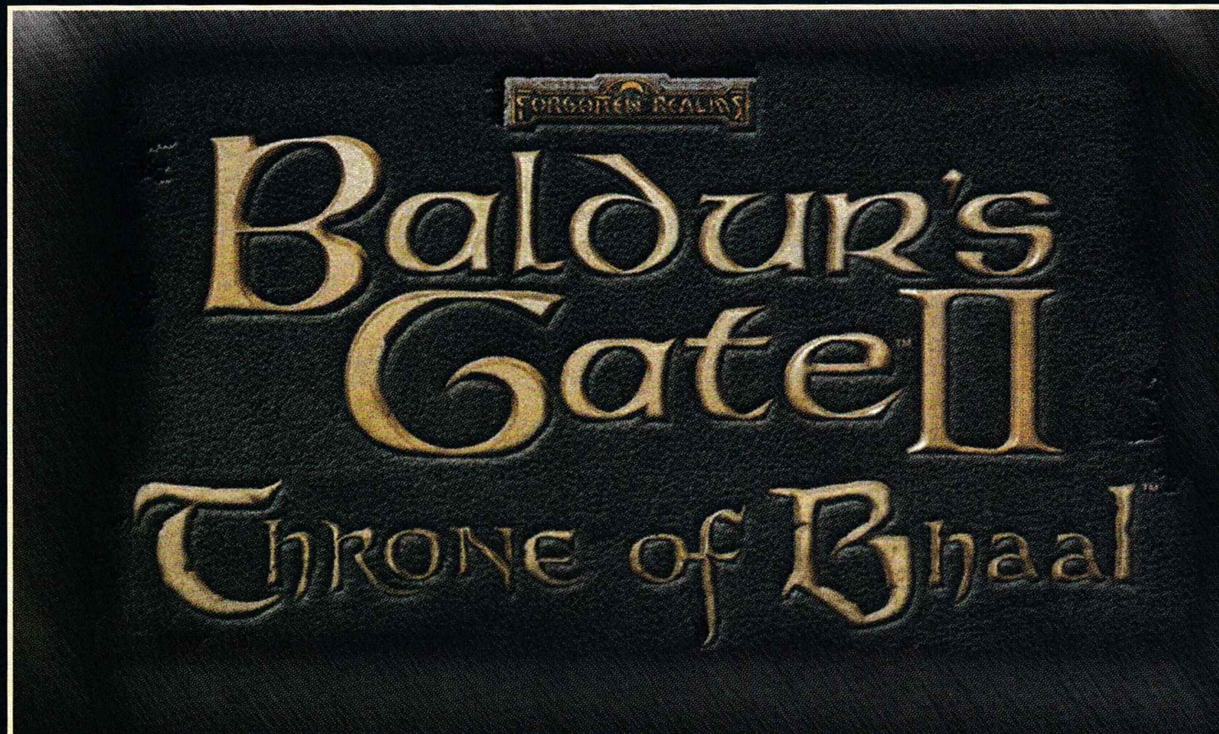
Наистина, нямам думи да изразя радостта си от страхотния саундтрак на Emperor. Всяка от трите страни си има по 12 парчета. При Харконите преобладава рокът, при Ордосите електронното, а Атреидите са се сдобили с музика, подобна на кино хитовете и с преобладаващи етно-мотиви. Предполагам, че ще е интересно да знаете, че има ремикси на мелодии от първия Dune и едноименния филм. Лошата новина е, че вече няма да можете да си ги пускате избирателно от меню.

Всяка единица си има набор от лафове, които й придават уникалност. Ще чуете доста интересни и забавни хрумвания, но няма да изброявам точни примери, защото мястото взе да привършва, а трябва да се спра и на нещо много важно, което ми направи силно и добро впечатление.

Спомняте си вероятно, че на Дюн можехте да строите само върху скалите, а те налагаха известни ограничения и всички се чудехме как да си подредим базата. Върху това е работено и резултатът е налице. Нямате нужда от повече от една рафинерия! С помощта на ъпгрейди към рафинерията можете да направите до три площадки за харвестърите. Към всяка от тях ви се дава безплатно харвестър и carryall. Плащате едно, получавате три! Силозите и бетонните плочи са премахнати - правилно решение, защото, съгласете се, това бе досадно и излишно усложняване на геймплея. Самите сгради можете да издигнете в избран от вас ъгъл, подобно на тетрис, и така да натаманите всичко необходимо на малкото площ.

Като че ли няма какво повече да се желае от едно RTS. Всичко изглежда изпипано до най-малката подробност, но стратегиите на Westwood едва ли ще спрат да ни изненадват. Ще ви издам малка тайна относно предстоящия експанжън за RA2, в който ще има елементи от Emperor. Обърнете внимание как действат отбранителните установки и ще разберете какви ще са аналозите им в Yuri's Revenge. Но до WarCraft 3 и разширението на RA2 има още много време, което пълноценно бихте могли да запълните с битки за Dune.





Графика	8
Звук	9
Геймплей	9
Общо	9

Краят на битката за наследството на бог Bhaal

■ Interplay ■ www.interplay.com/bg2throne/ ■ PII 233, 32 MB RAM ■ RPG ■ 1 CD

Хареса ли ви да сте наследник на истински Бог? Да? И е добре за самолюбието, нали? Само че какво ще стане, ако излезе, че този Бог е цвъкал деца като зайците? Защото горе-долу това се получава в тази последна част на Baldur's Gate :-) Този expansion включва една цяла нова област с няколко местоположения и именно тук ще се реши кой наистина измежду многобройните му чеда ще стане истинския наследник на Бога на Смъртта Bhaal!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

ОТ АВТОРА

■ По всичко изглежда, че това наистина ще бъде последната част от поредицата Baldur's Gate. Лично на мен този двуизмерен енджин ни най-малко не ми пречеше. Остава само да се надяваме, че с преминаването към триизмерна графика няма да получат проблеми като с Ultima IX, които, честно казано, съсипаха тази великолепно замислена игра!



Във владенията на Bhaal.

Това продължение на Baldur's Gate 2 излезе доста бързо, което е показва, че е било започнато веднага след излизането на оригинала. Въпреки това разпространителите от Interplay се държаха малко странно и по абсолютно неразбираеми причини упорито опитваха да отрекат съществуването му. Както и да е, сега остава единствено да видим какво ново ще получат геймърите като си го инсталират.

Самата инсталация е доста грамотно направена и освен това включва в себе си и по-ранните patch-ове за оригинала. Разполагате с няколко различни възможности в зависимост от това дали искате да преигравате BGII: Shadow of Amn, дали си пазите стари savegames, дали сте успели да победите Irenicus или сте по средата на куеста; естествено можете да започнете и само с Throne of Bhaal. При всички положения ще ви е необходима инсталация на BG II: SoA, но ако искате да играете само продължението, не е проблем да минете с минималната инсталация на оригинала. После вече за играта ще ви е необходимо само новото CD и няма да се налага да го сменяте.

Опциите за избор на героя ви също са няколко. На първо място за най-ленивите производителите са приготвили няколко готови персонажа - но едва ли сериозен играч ще се възползва от тази възможност, тъй като тези персонажи са доста "shit-кави". Втората възможност е да си създадете изцяло нов герой - това е единствената ви реална алтернатива, ако не разполагате със стари savegames. За разлика от продължението на Icewind Dale сега

героят ви си идва с качено 18-то или дори 19-то ниво

и с една от разтегателните торбички (bag of holding), пълна с най-различни магически предмети, всякакви оръжия, стрели, скролове и няколко брони. Ако обаче предпочетете да използвате стар savegame, можете от него да си прехвърлите целия отряд и нещата пак са различни в зависимост дали сте победили



Ловният сезон е открит :-)

Irenicus или още не. При всички положения героите ви пак ще се окажат level 18-19 (за single class персонажи) или дори по-високо, ако вече сте надминали това ново. Ако сте победили Irenicus, ще получите цялата си екипировка, а ако използвате по-ранен savegame, също ще си запазите екипировката, но освен нея пак ще получите бездънната торбичка с магическите дрънкулки :-). Има и една друга особеност - след инсталацията на BG II:ToB можете отново да изберете изиграването на оригиналната игра, като при това положение ще получите допълнително

достъп до един огромен dungeon - Watcher's Keep Dungeon

Ако изберете само продължението, ще се окажете в областта Tethyr - изцяло нова област с няколко местоположения, намираща се на юг от Amn, но НЯМА ДА ИМАТЕ никакъв достъп до оригиналната карта (но пак ще можете да влезете в дълбините на Watcher's Keep). Всичко това действително може да бъде малко объркващо - поне на мен ми трябваха цели два дни докато успея да разуча всички възможности. Освен това имайте предвид, че първите ви действия също ще са различни в зависимост от опциите, които изберете!

В началото на играта се оказвате в свещената гора на елфите, където трябва да чуете предсказанието на древните каменни оракули... и веднага след това следва битка с поредното дете на Bhaal! Ако сте сам и противникът ви е сам, а ако сте си прехвърлили цялата дружинка и врагът ви се оказва с другарчета. Битката обаче не е трудна - но приберете колкото можете магически предмети от труповете, преди да убиете и последния противник! Защото веднага след това се телепортирате във владенията на баща ви... където ви очакват нови абсолютно необичайни изненади и едно ново NPC за групата ви. Не е възможно да се досетите кой е той, затова ще ви подскажа: за да продължите по-нататък, ще трябва да... съживите Sarevok! Да, именно Sarevok - главния ви противник от първата част на Baldur's Gate... и не само че ще трябва да го съживите, но дори можете да си го вземете в групата :-). Той е fighter, специалист в боя с двуръчни мечове и ако решите да го приемете, можете да го накарате предварително да ви се закълне във вярност. Въпреки това не съм сигурен дали той няма да ви предаде по-късно в играта, така както направи и Yoshimo (крадецът-bounty hunter от BG II:SoA, който се оказа шпионин на Irenicus). И понеже стана въпрос за старите NPC-та - независимо дали сте започнали сам или с другарчета, докато се намирате във владението на баща си (The Abyss) можете да си прехвърлите от оригиналната игра КОЕТО И ДА Е NPC и да си го добавите към групата. Тук вече има място и за един интересен експеримент - аз преди това бях разобличил и убил Yoshimo и по разбираеми причини нямаше как да го върна в групата... но предполагам, че в BG II: Shadow of Amn има и такова развитие на сюжета, при който Yoshimo остава жив... но ако не сте превъртели оригинала, то и Irenicus е още жив... и Yoshimo си остава негов шпионин... Дали пък по-късно в Throne of Bhaal няма да се сблъскате и с Irenicus, така както се появи и Sarevok? Между другото ще бъдете доста изненадани кои други стари познайници се оказват също деца на Бог Bhaal :-) А, и да не забравя - броните и оръжието на "drow" са едни от най-могъщите в играта... но нали не сте забравили, че те стават на прах на дневна светлина? Да не се окажете неприятно изненадани и без екипировка като си прехвърлите героите :-)

Какви други новости ще откриете



Не очаквайте някакви графически новости.

тук? На първо място,

ако си направите изцяло нов герой, ще разполагате с един нов "kit" - "wild mage"

Освен това героите ви ще могат да достигнат до впечатляващото 40-то ниво и това ще им даде достъп до много мощни special abbilities. Има и няколко нови магии - 2-3 от тях са "обикновени", но повечето можете да научите само като изпълните определени куестове (така наречените quest spells). За съжаление сред новостите има и няколко нови бъга - но да се надяваме, че по времето, когато четете това списание, производителите вече ще са им видели сметката с поредния patch. А, да - и една дребна, но много "удобна" подробност - сега героите ви продължават да се движат дори и когато сте си "превключили" и наблюдавате само картата. Така беше в Icewind Dale и аз го намерих за доста полезен трик.

Въобще можете да се обзаложите, че производителите не са изневерили на принципите си и са създали тази последна част от сагата Baldur's Gate също толкова интересна и пълна със свръхнеочаквани обрати, както и Shadow of Amn... така че се запасете с много търпение и много свободно време преди да започнете да играете!


А това е един от съюзниците ви в новите приключения.


Този обсаден град е първата ви спирка.

HλLF-LIFE blue shift

Най-кратката игра в историята

■ Gearbox Software ■ www.sierrastudios.com/games/hl-blueshift/ ■ Pentium 233, 32MB RAM, 3D Video, 400MB HDD ■ 1 CD

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	8	7



ОК, свършихме за днес, Калхун изби враговете, да се прибираме...



Burn baby, burn!

"We made it, Mr. Calhoun, we made it!"
Това ли беше? Играта свърши?!? Финалните надписи, завършващи с едно окуражаващо "THE END", потвърдиха опасенията ми. Мда. Погледнах часовника, бяха минали три часа откакто заседнах, три часа, изтекли неусетно като бензин през пробития резервоар. Вчера още толкова. Какво, 6-7 часа геймплей? Толкова ли поскъпна игровото време, че вече за няколко кратки нивца се плаща като за цяла игра? Да живее нелегалният софтуер! Такива "игри" заслужават да бъдат изпиратствани.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Всъщност, ако погледнем в историята на Half-Life: Blue Shift, ще разберем, че тя не е планирана като отделна игра. първоначалната идея е била да бъде bonus pack към Dreamcast версията на HL. Обаче се е видяло, че тая версия няма да я бъде и ето ти

Blue Shift дегизиран като stand-alone add-on

за един от най-популярните 3D-екшъни, излизали през последните години. Всъщност Blue Shift си е най-обикновен mission pack. Без нови оръжия, без нови противници, без интригата от сблъсъка с непознатото, която трябва да съществува в подобно заглавие. Всъщност интригата я има, благодарение на традициите, заложени като основни идеи в оригиналния Half-Life. Невротизираща атмосфера, изпълнена с тонове суспенс, слузести извънземни и летящи парчета олово. Всъщност Blue Shift сам по себе си не е лош като качество. Но нека оставим общителните приказки за заключението и да преминем към представянето на играта. Както знаете, освен оригиналната игра, в която поемате ролята на учения Gordon Freeman, досега бе излязъл един официален expansion, наречен Opposing Force, в който влизате под кожата на една друга страна, намесена в конфликта в комплекса Black Mesa - войниците. Всички имат пръст в бъркотията - учените сгафиха при експериментите, войниците дойдоха да изчистят мястото, а извънземните просто си търсеха ядене. Но има и една друга, четвърта страна в конфликта, която изведнъж се озовава между чука и наковалнята, и именно като неин представител ще трябва да изиграете Blue Shift. Запознайте се с

Barney Calhoun - пазач в секретния научен комплекс Black Mesa

Един от многото. Човек, който сутрин отива навреме на работа, цял ден цака карти с колегите си, вечер се прибира вкъщи отегчен до смърт и ляга да спи, за да може на следващия ден всичко това да се повтори наново. Не особено вълнуващо, нали? Но ето че в един слънчев ден съдбата го запокитва в противоположния ъгъл и навикналият на убийствена скука пазач ще трябва да се справя с пълчища военни и извънземни, за да спаси кожата си, както и тази на няколко нахални учени. Играта започва по познат начин - Barney Calhoun се тангърка с подземното влакче на път към своя сектор от комплекса. Това своеобразно интро е доста скучно за разлика от въведението в оригиналния Half-Life, като единственият весел момент е, че ще имате възможност да мернете самия мистър Gordon Freeman в един друг вагон, също отиващ на работа. Ще зърнете Свободния още веднъж към края на играта, когато обаче той ще е леко попребит (кеф) и в придвижването ще му "помагат" двама войници. Но да оставим мъките на Гордънчо настрана, нека се гърчи проклетникът. Както казах, целта ви ще бъде да се измъкнете живи от цялата бъркотия, като за целта ще трябва доста да се постреляте с вразите, но и доста да си поблъскате главата с десетките пъзели. На моменти действието става фрустриращо мудно, но пък винаги можете да бъдете сигурни, че не



Неволите на техника.



Блудкава графика на Планетата на Слузестите Неща.

след дълго ще стане следващото здраво меле с морските пехотинци. Както сигурно знаят игралите Half-Life, техният изкуствен интелект е на доста високо ниво и с тях битките са в най-добрия случай добро предизвикателство, а в най-лошия - сигурна смърт. Баретите си комуникират, координират атаките си, знаят кога да настъпват и кога да се оттеглят, изобщо личи си им, че имат нещо под каските. От друга страна, извънземните са просто за цвят, и макар че и те доста често ще ви карат да подскачате от уплах и след броени секунди да зареждате най-близкия сейв, битките с тях далеч не са толкова интересни.

Играта не е особено трудна, даже на моменти е дразнещо лесна

поради една проста причина - повечето оръжия ги събирате още в самото начало на играта, и съвсем скоро имате и максималния брой муниции. В този аспект разработчиците от Gearbox малко са прекалили - на места има купища патрони, което ви позволява да гърмите на воля и превръща играта в проста пукотевица, изкоренявайки страха, че сте на една плюнка живот, а няма с какво да убиете противника. Със здравето нещата са малко по-умерени, но все пак често ще оставяте по няколко healthpak-а зад гърба си неизползвани, и също толкова често, умирайки, ще псувате разработчиците за лошото разпределение на здравето из нивата. Иначе като архитектура те са на прилично ниво, като има някои доста скучни, но има и такива, които просто радват душата с добрия си и оригинален замисъл. Като не особено качествени мога да обобщя нивата, представящи света на извънземните, в които освен с разните зеленяви гадини ще се сблъскате с един друг дразнещ елемент в играта - поредица от скоци, които трябва да направите, за да продължите нататък и които превръщат 3D Shooter-а в jump-n-run. Всъщност местата, където ще ви се наложи да се правите на планинска коза, се броят на пръстите на едната ръка в цялата игра, но, от друга страна, и самата игра не е кой знае колко дълга, така че този уж дребен недостатък се набива на очи и се запомня. Това за сингъл-плейъра. За мултито няма да казвам нищо, защото такова няма.



С High Definition Pack-а персонажите изглеждат почти фотореалистични.

Технически играта не се различава особено от оригиналния Half-Life или Opposing Force

Графиката преди 2-3 години може и да изглеждаше умопомрачително красива, но днес едва ли може да впечатли някого. Приятно допълнение към този иначе посредствен продукт е High Definition Pack, който увеличава броя на полигоните на моделите на живите същества в играта. От средно и голямо разстояние ефектът не се забелязва, но при близки срещи от третия вид с някоя зелена гадина например си личи, че моделите са по-детайлни. Също така изглежда са правени козметични промени по моделите на оръжията, например моделът на помпата освен че е по-детайлен, е и по-различен от стария. Като сме започнали да говорим за бонуси, на диска към Blue Shift ще можете да намерите и първия expansion за Half-Life - Opposing Force, което прави покупката на Blue-Shift малко по-привлекателна (хе, сборен диск? Та това е патент на пиратите!:)). Звукът в играта е на все същото ниво - музиката, ефектите и репликите са качествени и точно на място, допринасят за цялостната картина и ви потапят в смъртоносната история, в центъра на която сте се озовали. Хората със SBLive! ще се радват на EAX ефекти, като например оглушителното ехо от трясъка на автомата в някоя по-голяма стая, което обаче е нож с две остриета, защото така силата на звука варира в зависимост от обстановката. Аз лично след няколкократни разправии по нощите със съседите бях принуден да превключа на слушалки. Но пък атмосферата, която се създава, е страхотна - подвикванията на пехотинците, ехото от стъпки по коридора, цвърченето на прословутите headcrab-ове из вентилационните шахти, изобщо всеки звук е записан с мисълта да ви дава представа за враждебната обстановка, дори ако сте слепи по рождение. Относно оценките, които ще дам -

пиша ги с уговорката, че няма графи за оригиналност и продължителност

Ако имаше, сигурно в тях щях да пиша отрицателни оценки. В съществуващите категории на оценяване Blue Shift се справя добре и за това получава относително висока обща оценка.

Има една поговорка: "Никога не повтаряй същата шега два пъти". Защото на хората ще им писне да я слушат. Е, писна ни. Първата шега беше трепач, втората беше забавна, но тази нито е разказана докрай, нито представлява нещо различно от комерсиален продукт с чисто печалбарска цел. Именно това е била философията на Gearbox - "Ми то Half-Life е мега-популярно заглавие, защо да не пуснем тоя bonus pack като standalone add-on? Със сигурност ще се продава добре." Е, моето уважение, обаче с тоя Blue Shit се изложихте. Какво е това? Няколко нови нивца на кръст? Това, мили ми Gearbox-овци, не е игра. Това си е чист mission pack, и хич не е честно да го пробутвате на нищо неподозиращите геймъри като цяла игра. Въпросът не е в качеството. С него сте се справили добре, съвсем в традициите на Half-Life. Обаче защо не предлага нищо ново тая игра? Е, вярно, играчът влиза в ролята на пазач. Много оригинално, няма що. По-добре да бяхте пуснали игра от гледната точка на някой headcrab.

Tex Atomic's Big Bot Battles

Световният пролетариат срещу загнилия капитализъм. Битката продължава...

■ RealNetworks ■ www.real.com ■ PII - 300, 32 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ 3rd Person Action ■ Разпространява се Online

Очевидно плановете на RealNetworks в областта на PC-игрите стават все по-сериозни. Ако досега те разпространяваха заглавия от сравнително неизвестни разработчици, този път като свой партньор са привлекли Monolith...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	7	8	7



Vitenka – могъщ като волята на световния пролетариат!



Jackhammer е капиталистическият отговор в тежката категория.

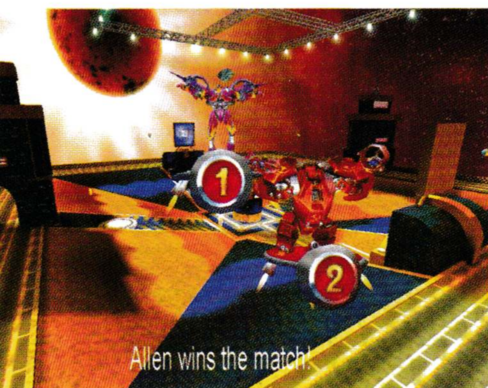
Преди да решите да изтеглите и инсталирате Tex Atomic's Big Bot Battles, трябва да знаете, че ви очаква една не особено приятна изненада. Тя се нарича RealArcade и представлява нещо като специфичен браузер, чиято основна цел е да осигури на потребителите максимално удобен достъп до различните услуги, предлагани от RealNetworks. Това, че разпространителят се е сетил да предложи нещо подобно, не е лоша идея, стига да беше изпълнена както трябва. При стартирането на играта, автоматично тръгва и въпросният продукт, който настоятелно се опитва да се върже към Интернет. Тъй като Tex Atomic's Big Bot Battles се дистрибутира единствено през Мрежата, ако нямате някакъв Интернет-достъп, играта може и въобще да не тръгне. Като капак на всичко RealArcade не е особено стабилна и често предизвиква

спонтанни забивания на системата

Историята на играта ни отвежда някъде в бъдещето, в което са се обособили три свръхдържави. Вместо да водят студена война, те демонстрират своето технологично могъщество на специални турнири. Всяка страна се представя с high-tech бойни роботи. Те са девет на брой и са разпределени в три категории: лека, средна и тежка. SovBloc-роботите (Mosca, Zhukov и Vitenka) са по-тежки и тромави от конкурентните, но за сметка на това са със солидни брони и страховити оръжия. Азиатските представители (Ashigaru, Rikishi и Tetsubo) са на най-високо ниво в технологично отношение, което ги прави изключително бързи и ефективни, но са недостатъчно защитени и устойчиви. Американските (Jackhammer, Javelin и Thunderbolt) са някакъв среден, балансиран вариант. От голямо значение за успеха в битките е изборът на правилна стратегия. Ако трябва да се биете срещу тежък противник с мощни оръжия, е добре да се движите много, да го държите на възможно най-голямо разстояние, да се презареждате с енергия колкото е възможно по-често и след като му нанесете сериозни поражения, да го довършите. В обратния случай ще е добре да скъсите дистанцията, да притиснете по-леко защитения робот и да го унищожите с няколко решителни залпа. При равностойни противници всичко опира до точната стрелба, доброто пласиране, правилното движение и ефективното използване на бонусите, които ще намирате по арената. Ако предложените бойци не ви допадат, можете да създадете ваши собствени, като за целта комбинирате наличните оръжия, брони, корпуси и захранвания. Всеки робот може да носи не повече от две оръжия. Добре е едното да бъде леко, точно и далекобойно, с малък интервал за зареждане, а другото да бъде мощно, нанасящо сериозни поражения. Иначе оръжията са най-разнообразни. Можете да избирате между

ОТ АВТОРА

■ Tex Atomic's Big Bot Battles е прилично изглеждаща, добре озвучена и с увлекателен, интригуващ геймплей игра. Въпреки че по принцип това е едно не съвсем типично като жанр заглавие за Monolith, то е заредено със специфичния, нетрадиционен хумор, познат ни от култови творби като Blood, Gruntz или No One Lives Forever.



Тук няма равни резултати.



Kick some bot!

картечници, различни видове лазери, гранатомети и ракетни установки

Правилата за игра са абсолютно елементарни. Печели този, който събере повече точки за определен брой време, като точки се присъждат при всяко точно попадение, падане на противника извън арената или разрушаване на противника. Другите възможности за игра са Atomic Battleball, Space Race и Galactic Domination.

Графиката в Atomic's Big Bot Battles е на добро ниво, но е с прекалено високи изисквания към системата. Роботите и арените са изключително детайлни, а всевъзможните спецефекти правят визията на играта повече от приятна. Звукът е малко еднообразен, но за сметка на това атмосферата се разведрява от майтапчийските коментари на събитията.

НАЦИОНАЛНА ИНТЕРНЕТ КАРТА



цени на картите [лева]	локален достъп в София и Бургас	достъп от цялата страна
2,99	8 ч.	5 ч.
4,99	15 ч.	10 ч.
9,99	35 ч.	20 ч.
19,99	75 ч.	50 ч.

NeTEL за всеки!

NeTEL

тел: [02] 986 7675
sales@netel.bg; www.netel.bg
за дистрибуция:
НЕТЕЛ ЕООД ; тел:[02] 986 7675

Gangsters 2

Grand Theft Auto + Commandos

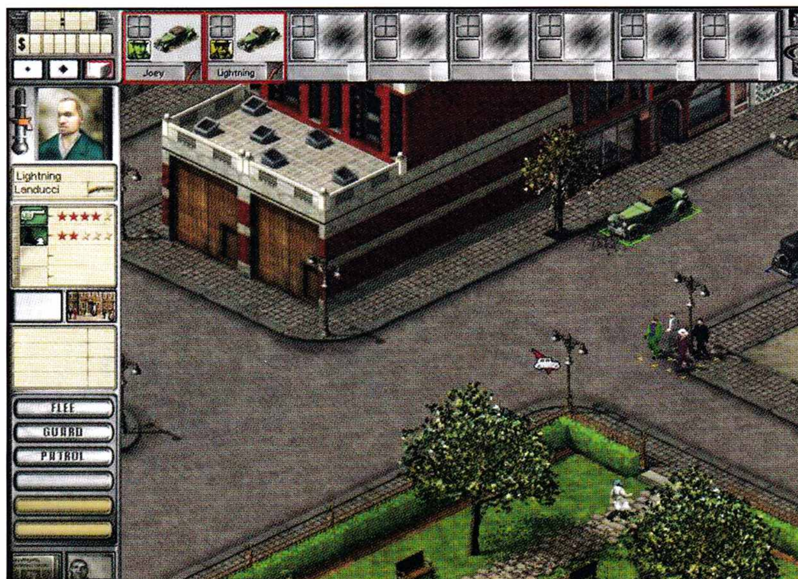
■ EIDOS Interactive ■ http://www.eidosinteractive.co.uk/
■ P II 266, 64 MB RAM, 4 MB Video Card
■ гангстерска симулация ■ 1CD

Играта Gangsters излезе преди 3-4 години и беше абсолютно невъзможно да се играе - или поточно може и да беше възможно, но никой не си правеше труда дори и да опита! Причината беше една-единствена - за да играете, трябваше да боравите с около четири хиляди бутончета. Един поглед дори към tutorial-а беше достатъчен да откаже и най-закоравелия стратег.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Подобни игри винаги ще ми напомнят за двама надути пуяци от някаква световно неизвестна компанийка за производство на компютърни игри, които в едно интервю опитваха да покажат колко са велики. Та на въпроса дали играят компютърни игри пуяците (да извиняват тези красиви и благородни птици) високомерно заявиха "Ние сме творци, а не играчи на компютърни игри". Познайте как сътвореното от тях недоразумение беше забравено от всички още преди някой изобщо да е разбрал за съществуването му! Всеки човек, който притежава дори и най-малки следи от интелигентност, е наясно, че не може да се направи компютърна игра от теоретици - така, както хирургът не може от книги да се научи да прави операции и плувецът да постави рекорди, като тренира "на сухо" върху килима в гостната. Явно обаче тази простичка истина е била прекалено незначителна за такава сериозна компания като EIDOS - само това може да бъде обяснението за появата на цял куп техни игри, сред които и първата Gangsters... просто защото всеки потенциален геймър изпадаше в ужас още при първото поглеждане към невъзможния интерфейс.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	8	8	8



Нападението от движеща се кола е много ефикасно.



Картата на Темперанс - всяка разлика от действително съществуващи държави е случайна.

Започвам по този малко заобиколен начин, тъй като иначе би ми било доста трудно да убедя познавачите в ОГРОМНОТО преобразяване, настъпило в новата Gangsters 2. Първоначалната реакция на всички, на които споменах за излизането на играта, бе еднаква - "да, да, добре, кажи сега за нещо интересно"... Не ми беше лесно да ги убедя, че и на теория, и на практика

тази игра няма нищо общо с предшественика си

Променени са основните принципи на геймплея, променен е интерфейсът, променен е и сюжетът...

Може би единствено непромененото нещо е времето, по което се развива действието. Това са годините на Сухия закон в Щатите - години, когато многобройните по-силни или по-слаби и разпръснати банди са се обединили и така се е създала организираната престъпност. Едва ли някой от престъпниците по това време се е осмелявал и дори да си мечтае за такъв подарък от страна на американското законодателство - това ми напомня да изпратя на Джон Гришам идея за написването на бестселър...

Както е известно от една стара поговорка, "Човечеството е оцеляло, защото е пило" (сигурен съм, че точна такава беше) и какво да правят горките гангстери с тези добри сърца? Ами помагат хората колкото могат... Къде спиртоварни, къде контрабанда... Важното е да тече или ако не тече, то поне да църцори! Та нашият главен герой Mr Bane е от семейство, което също се занимава с подобна благотворителност - докато по време на един курс за пренасяне на живителното лекарство камионът със стоката попада в засада, организирана от местната конкуренция. Една от жертвите е Бейн Старши, а другият пътник в камиона - вуйчото на Бейн, успява да се спаси, въпреки че е тежко ранен и парализиран. Оттук започва и одисеята на Бейн в поредица от сценарии и цял Temperance. А какво е това Temperance ли? Ами поради неизвестно какви причини авторите така са нарекли страната, в която се развива действието!

Първият сценарий е подразбиращ се - Бейн трябва да отвърне на удара и да унищожи боса на съперническата банда и двамата му найблизки помощници. Разполагате само с 48 часа да извършите това пъклено дело и имате крайно ограничени парични и човешки ресурси, като дори не са ви достъпни повечето от опциите. Крайната цел на Бейн е ясна - да се добере до върха на пирамидата, но пътят дотам е доста дълъг и никак не е лесен!

В началото на всеки сценарий ще получите подробен инструктаж от



Тази сграда е добре охранявана.

останалия зад кадър вуйчо, а и по време на самата игра винаги ще можете да поискате съвет от него или малко статистически данни. Самото управление на играта е добре направено и почти интуитивно. Доста явно производителите са хвърляли по едно око към Commandos, защото основният принцип е заимстван оттам. От горната страна на екрана са подредени портретите на членовете на бандата ви, като, разбира се, вашата муцуна се мъдри винаги на челно място. Ляв "click" върху всеки портрет отваря менюто с възможните действия, които са доста разнообразни. За опростяване не всеки ваш "сътрудник" е удостоен със собствено меню - бандитите са разделени на две групи - "горили" (muscles) и основните членове на бандата (gangsters). Горилите изпълняват елементарни функции - те охраняват вашите сгради (sites) отвътре или отвън или можете да ги прикрепяте към различни гангстери за огнево подкрепление.

Възможностите на гангстерите са доста по-многобройни

На първо място всеки от тях има някакви показатели "точност при стрелба" и "stealth". Освен това те

Всеки от гангстерите ви разполага с някакви умения, като степента на владеенето им е показана със звездички - от една до пет максимално. След края на всеки успешен сценарий получавате допълнителни "звездички", които можете да разпределяте за повишаване на различните умения на членовете на "семейството" си.

могат да имат и допълнителни умения - като шофьорско майсторство, бомбаджийство и "професионален убиец". Бойните действия на територията на града се водят по много джентълменски начин - като във филмите за Дивия Запад. Всеки гангстер застава по средата на улицата и започва да гледа напрегнато съперника си, след което побързият измъква "Томпсъна" си и прави на решето противника... и това естествено е най-сигурният начин да загубите. Всъщност основният ви способ за действие на открито е да застреляте врага в гръб от преминаваща кола... или поне да изпратите професионален убиец, който да го гръмне отдалече (когато целта се движи заобиколена от охрана, трябва първо да ликвидирате нея - но професионалният убиец може да порази директно жертвата). Разбира се, за разнообразие можете да направите и засада зад някой ъгъл - стига като истински джентълмен да не забравите да поставите

указателна табела "Към Засадата"

Доста по-тежка е задачата ви, ако трябва да нападнете някоя сграда. Обикновено в сценариите сте в неизгодно финансово положение спрямо съперника и по тази причина разполагате и с по-малка огнева мощ. Като че ли единственото разумно нещо, което можете да направите в подобни случаи, е да изпратите бомбаджия с порядъчна доза динамит. Често обаче е много по-изгодно да изчакате жертвата да излезе от сградата и тогава да я нападнете в движение от колата си.

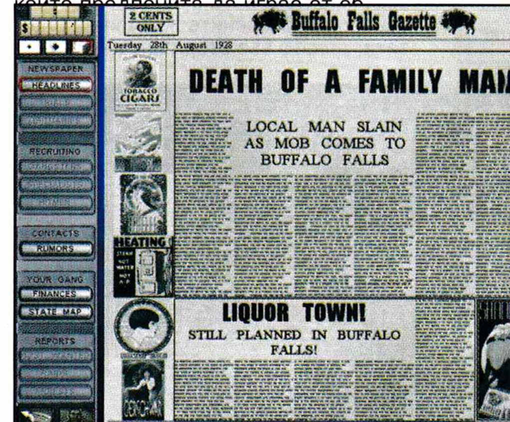
Малко по-горе стана въпрос за пари - и в тази игра, както и в много други "money make the world go round". Членовете на бандата ви са доста алчни - заплатата на един гангстер е $100 НА ЧАС, а на обикновена горила "само" $50 на час. За тези времена това са били астрономически и нереални заплащания, но очевидно производителите са си поизкривили малко душите, за да балансират по-добре стратегическата част. Поради тези астрономически заплати ще се наложи да печелите доста пари (или да си включите cheats), а освен това пари ще ви трябват и за разширяване на бизнеса ви и за закупуване на нови доходоносни сгради, за обзавеждане на гангстерите с добри оръжия (новобранците разполагат само с пистолети), за автомобили и за наемане на горили. Тук пак има нещо странно с парите - например един автомат струва малко по-малко от една цяла сграда - но това наистина е въпрос на преценката на производителите за добро балансиране. Доходът от сградите ви е единственият източник на зелени темперански долари, но както можете да се досетите, врагът ви също може да ви прати бомбаджия. Парите няма да ви стигнат за сериозна охрана на всяка сграда и може би ще е по-изгодно да пазите само периметъра и възловите сгради на територията си. Аз играех на easy - и въпреки това бързо ме опукваха, така че ми е трудно да преценя доколко AI-то е добро и дали прилага нестандартни ходове на високите степени на трудност.

Освен за пазар пари ще ви трябват и за подкупи - в тази игра можете да подкупите абсолютно всяко длъжностно лице - независимо дали свещеника в църквата, кмета или надзирателя в затвора, а ако закъсате и спешно се нуждаете от няколко долара, разполагате с опцията да продадете част от оръжието или някой автомобил и дори цяла сграда.

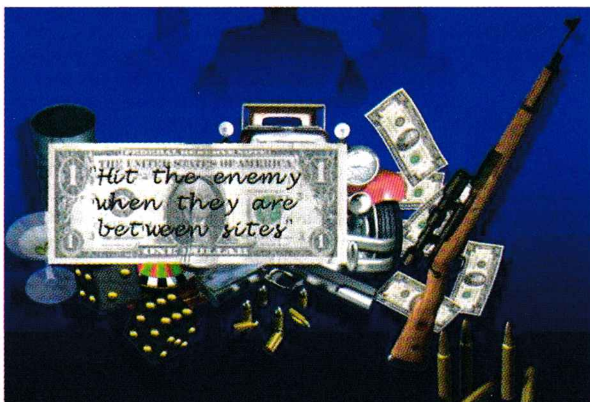
По играта наистина е добре помислено и това си личи и от такива подробности, че можете да правите сградите полупрозрачни или дори изцяло да ги премахнете, ако ви пречат на полезрението, а пък

включената on-line help си е направо фантастична!

Като цяло впечатлението ми от играта Gangsters 2 е силно положително и бих я препоръчал на всеки,



Ако сценарият върви успешно, доста често ще се виждате и във вестниците.



Heroes Chronicles The FINAL CHAPTERS

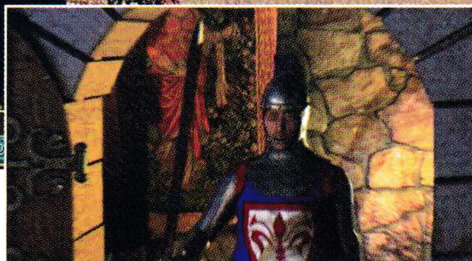
HMM3 за последно може би

■ New World Computing/3DO ■ www.3DO.com ■ P 200, 32 MB RAM ■ походова стратегия ■ 1 CD

Като видях информацията за излизането на поредната Heroes Chronicles, реших - този път дамите и господата от 3DO вече наистина прекалиха... Но после поразмислих и разбрах, че всъщност не съм прав! Защо ли? Ами елементарно - който иска, ще се снабди с това продължение, а който не иска - никой няма да го бие, я :-) Така че по-добре да има нещо малко и ново, отколкото нищичко!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com





За разлика от предишните четири CD-та сега вече са включени две нови кампании с по осем сценария. Сюжетът им на теория пак проследява превъплъщенията на Тарнум (вероятно помните, че боговете го бяха наказали да се върне в света на живите и да поправя злините, които е сторил). Честно казано, вече загубих последователността на историята и ми е трудно да преценя доколко новите две кампании пасват на досегашното развитие на събитията.

Двете кампании, които ще намерите на новия диск, са Revolt of the Beastmasters и The Sword of Frost. Изглежда боговете имат странно чувство за чест и достойнство и за това, как трябва да се поправят злините, тъй като и в двете кампании Тарнум трябва да воюва срещу бившите си съюзници. В Revolt of the Beastmasters той се изправя срещу войските на хората от Ератия, за да освободи покорените жители на блатата, докато във втората кампания сюжетът е малко по-засукан. Може би помните героя-рейнджър Gelu от Armageddons Blade? Сега Тарнум ще трябва да се пребори и с него, защото Gelu си е наумил

да открие и унищожи легендарния Sword of Frost...

но това, което Gelu не знае (или по-точно не иска да узнае), е, че откриването на Ледения Меч само по себе си ще предизвика огромни катаклизми. Както можете да се досетите, Gelu в момента е голям герой и всички го зяпат с широко разтворени очи, така че едва ли някой друг освен Тарнум би се осмелил да му излезе насреща. В тази кампания Тарнум се превъплъщава в Overlord и ще трябва да поведе подземните обитатели към господство над Горния Свят.

Какво друго може да се каже за тези две нови кампании - те са сравнително лесни и поне първите им епизоди не са особено дълги. Не успях да открия някаква истинска новост, но все пак не се обзалагам за това, тъй като си признавам, че не разполагах с достатъчно време, за да изиграя целите кампании. До написването на тази статия успях да превъртя само първите два-три епизода от всяка, но съдейки по предишните четири диска, ще бъде чудо, ако изскочи някаква действителна новост.

Може би причината за неохотата ми да ги играя беше и в това, че вече започнах с голямо нетърпение да очаквам Heroes of Might and Magic IV... Вероятно и много други фенове на поредицата се чувстват по този начин, така че появата на тези последни (поне засега!!!) кампании от Heroes Chronicles едва ли ще предизвикат масов всенароден възторг и ликуване :-)



Original War

Действително оригинална стратегия

■ Altar Interactive ■ www.original-war.com ■ P2 450, 64 RAM, DirectX 8 ■ RTS ■ 2 CD

Новаторските идеи напоследък са голяма рядкост при компютърните игри. Големите фирми като че ли се страхуват да експериментират и така оригиналните неща остават за смели новаци като Altar Interactive. Тяхната "Original War" със сигурност е най-интересната стратегия от доста време насам.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	8	8	8

Дори само сюжетът на "Оригинална война" си заслужава. Един ден американците откриват в Сибир машина на времето. Малкият проблем с нея е, че й е необходимо гориво, което за съжаление се намира единствено на територията на Съветския Съюз. Естествено това прави невъзможно директното превземане на находищата. Генералите в Пентагона измислят хитро решение на проблема: изпращат група войници 2 000 000 години назад във времето със задачата да пренесат ценния минерал сибирит в Аляска. Така един ден цялото находище ще си се намира на американска територия. Руснаците обаче се усещат и също изпращат в миналото командоси, които трябва да спрат американското грабителство. Така в праисторическия Сибир се заформя ожесточена война. Проблемите в цялата история обаче са няколко. Първият е, че машината на времето е еднопосочна и войските не могат да се връщат обратно, а и никой в настоящето няма идея какво точно се случва в дълбоката древност. Вторият проблем е, че сибиритът е в много малки количества, което прави почти невъзможно изпращането на подкрепления в миналото. Така двата експедиционни корпуса трябва да разчитат само на собствените си ограничени ресурси за изпълнението на важната мисия. В "Original War"



Без лекари нямате никакъв шанс!



Руската атака е отблъсната.

Плюсове:

- Увлекателна история
- Приятна комбинация от стратегия, RPG и куест
- Възможност за различни финали

Минуси:

- Бавно движение на войниците

нямате възможност да строите войници!

Звучи грубо, но този елемент добавя изключителна тръпка към играта. Още от самото начало разполагате с няколко души, които ви придружават в цялата кампания. Естествено в хода на играта ще получите някакви подкрепления, но те са повече от скромни. Ако не внимавате много, съвсем скоро мисиите ще станат неизпълними, просто защото нямате човешки ресурс да се справите с врага. Хората са от изключително значение и за друго. Без тях просто нищо не работи - танковете в "Original War" се нуждаят от екипаж, бункерите са просто украшение, ако не ги напълните с войници и т.н. За сметка на това вашите хора са универсални. Всеки от тях си има основна професия - учен, войник, механик или инженер като обаче по всяко време можете да сменяте профила на всеки от тях в съответната сграда на вашата база. В течение на времето те натрупват опит и стават все по-добри. Така вашата първоначална банда новобранци след няколко успешни мисии се превръща в

елитен отряд терминатори

Най-интересното е, че между мисиите, точно както в RPG-тата, имате възможност целево да повдигате нивото на хората в избрани от вас области. Размерът на самите подобрения зависи от ефективността ви на бойното поле, така че е важно не само да спечелите дадена мисия, но и да го направите по най-добрия начин. Друга новост в жанра са елементите на куест. Редовно ще имате възможност да избирате между различни действия. Дилеми от типа дали да застреляте пленения противник или първо да го разпитате имат решаващо влияние върху хода на кампанията. Ако убиете врага веднага, няма да получите куп ценна информация, ако обаче го разпитвате, той по-късно ще избяга и ще ви се наложи водите допълнителни сражения с неговите другари. Такива решения трябва да се вземат буквално през няколко минути и това определено допринася за интригата.

"Original War" оправдава името си. Играта предлага частичка от Red Alert 2, една идея Commandos и елементи на RPG и куест като всичко това е направено интересно, с прилична графика и изключително професионално озвучаване. Ако си падате по нестандартни стратегии, играта на Altar ще ви предложи прекрасно забавление за седмици напред.



Руснаците атакуват американски бункер.



Често се налага да вземате трудни решения.

Asterix Mega Madness

Олимпийски игри за гали?! Защо не...

■ Infogrames ■ www.asterix-videogames.com ■ P200, 32 RAM, 350 Mb HDD ■ 1 CD

Отракания геймър вече нищо не може да го изненада. Словосъчетанието "ловен симулатор" би прозвучало абсолютно нелепо преди няколко години, но напоследък почти всеки месец излиза по някое ново заглавие, което ни предлага да ловуваме елени, акули или пък тиронозаври... В други игри можем да си създадем икономически рентабилна обществена тоалетна или да управляваме реалистичен локомотив, при това изстисквайки до крайност производителността на видеоускорителя си. На този смахнат фон играта Asterix Mega Madness, която пресъздава галските олимпийски игри, изглежда почти нормално. Почти...

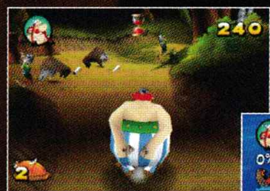
Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

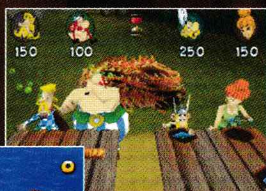


Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	6	6	6

Кой не знае Астерикс Могъщи, кой не е чувал за него? Римлянин ли от легиона или пък клети пирати...

Наистина, ако досега не сте чували за знаменития герой на Госини и Юдерзо, появявал се десетки пъти в анимационни филми, комикси и компютърни игри, то направо сте за окайване. Хич даже не смятам да ви разправям за него, магическата отвара, шишкавия Обеликс и симпатичното кученце Идефикс. Ако не познавате Астерикс и приятелите му, то тази игра не е за вас - няма да разберете нито една от шегите и ще се забавлявате точно толкова, колкото и с гореспоменатите ловни симулатори.











За сметка на това малките и големите фенове на знаменития анимационен герой няма да сбъркат, ако я пробват. Asterix Mega Madness е съвсем прилична игра, но трябва да се възприема по-скоро като средство за разтоварване, отколкото като сериозно занимание. Доволно неангажираща и забавна както за солова игра, така и за състезания с приятелите. С други думи - едно от онези заглавия, на които лесно можете да отделите 30 минути по всяко време.

Историята също е съвсем семпла - нашите приятели, галите, си живуркат щастливо, бият се с вмирисана риба, кльопат глигани и от време на време стъпват по някой римски легион, дръзнал да се приближи твърде близко до селцето им. С една дума - идилия... Но монотонният живот бавно и сигурно започва да им доскучава. Затова в един хубав слънчев ден вождът Виталстатистикс обявява фестивал по повод десетата годишнина от съпротивата на галите срещу Цезар. Ще има банкет, танци и песни (всъщност - не, песни няма да има, защото бардът Какафоникс е хм... неразположен, а арфата му е хм... повредена). Ще има и спортни състезания, които да докажат веднъж завинаги кой е най-ловкият, най-съобразителният и най-силният галски герой!

Кандидатите за тази титла са четирима - Астерикс, Обеликс, Какафоникс и, за да не се чувстват дискриминирани геймърките, дамата мисис Джериатрикс. Можете да играете сами или срещу приятел в цели 14 дисциплини, като някои от тях са достъпни и за кооперативна игра. Стрелба с балиста, надјждане, лов на глигани, състезание с катапулти, кютек с римляни, надбягвания върху щитове, потапяне на вражески кораби... Всички тези състезания са много различни едно от друго, но имат няколко общи неща - простички са за овладяване, стимулират нечестните прийоми, замисълът им е изключително оригинален и можете да се спукате от смях, докато ги играете. Естествено тук не мога да опиша подробно всички тези дисциплини, но ви уверявам, че всяка от тях е забележителна по свой собствен начин и няма да ви е трудно да си изберете любимо състезание.

Графиката и звукът са съвсем прилични - играта е реализирана в триизмерен режим, но кратките cut-сцени са нарисувани в класическия 2D-стил, познат ни от анимационния филм. Това ми направи доста добро впечатление, тъй като напоследък е модерно тези филмчета да се реализират с 3D-енджина на играта и често резултатите са незадоволителни. Трудността на различните състезания варира, но един опитен геймър не би се затруднил да спечели във всичките дисциплини за една-единствена вечер. Играта срещу компютърно симулираните опоненти надали ще задържи вниманието ви задълго, но съревнованието с приятел е същинско парти. Още повече, че не ви трябва никаква компютърна мрежа за целта - мултиплейърът е в режим split screen. Препоръчително е обаче да си намерите джойстик или геймпад поне за единия играч. Играта с геймпад е особено удобна, в което няма нищо чудно - все пак Asterix Mega Madness е PC-конверсия на едноименно заглавие от телевизионна конзола. За съжаление не е предвидена опция за нормална мрежова игра в LAN.

Golf Resort Tycoon

Да си построиш голф-клуб? Това е лесна работа!

■ Activision ■ www.activisionvalue.com ■ P233, 32 MB RAM, 4MB 3D Video ■ икономическа симулация ■ 1 CD



Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	8	8	8

Клиенти се печелят и с добра инфраструктура.



Поддръжката на игрището е абсолютно задължителна.

ОТ АВТОРА

■ Новото заглавие на Activision е предназначено най-вече за заклетите фенове на разнообразните Tycoon-игри. Golf Resort Tycoon е забавна и увлекателна като геймплей. Навлизането в играта става бързо и леко, но ако искате да постигнете по-сериозни резултати, ще трябва да отделите известно време. Малко познания за голфа също не са излишни.

Спортните голф-симулации са един от старите жанрове в света на PC-игрите, но Tycoon на тази тема е нещо наистина ново...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

През последните години на пазара се появиха какви ли не икономически симулации. Феновете на Tycoon-игрите получиха възможността да се изживяват като транспортни босове, архитекти на увеселителни паркове и както е тръгнало, в скоро време можем да очакваме още причудливи вариации на този жанр. Така или иначе темите за игри от този тип са неизчерпаеми и поредното доказателство за това е новото заглавие от каталога на Activision. Golf Resort Tycoon предлага нестандартен поглед върху едно от най-баровските забавления. Тук ще играете ролята на напълно начинаещ в бизнеса, нает да изгради и управлява нов голф-клуб. Основната цел е създаването на красиво, атрактивно и рентабилно от финансова гледна точка място, което да стане

притегателен център за почитателите на този спорт

Тъй като сте нов в бизнеса, играта започва с Tutorial, в който за десетина минути ще се наложи да усвоите интуитивния и добре организиран интерфейс, както и да схванете основните принципи в Golf Resort Tycoon.

В началото на разположение ще имате определено количество пари (между $10 000 и $50 000 според степента на трудност), необработен терен и каравана. Местоположението за вашия голф-клуб може да бъде в гора, пустинен оазис, планина или тропически остров. Първото нещо, което трябва да направите, е да подготвите мястото за строежа на всички съоръжения в бъдещия голф-център. Това означава, че ще можете да подравнявате терена, да извършвате изкопни дейности, да залесявате или да изсичате дървета и така нататък. След като приключите с тази част идва ред на изграждането на първата "дупка", необходимите сгради и съответната инфраструктура. Крайната цел на строителните занимания е създаването на голф център с максимално количество екстри. Тъй като играта все пак е икономическа симулация,

всичко опира до баланса между приходи и разходи

Разходите в Golf Resort Tycoon са свързани с плащането на данъци и отделянето на средства за строителство и поддръжка на сградите и игрището. Приходите се формират от членския внос и използването на различните услуги, които клубът предлага. В тази връзка е абсолютно задължително да осигурите на вашите клиенти възможно най-добри условия, за да похарчат парите си. Местата, където те могат да сторят това, са различните заведения за хранене, хотелите, допълнителните спортни съоръжения, магазините и дори тоалетните. Наличието на тези сгради, освен че носи приходи, също така вдига категорията на клуба (максимумът е 5 звезди). За да се ориентирате как се справяте със задачата и да реагирате възможно най-бързо според ситуацията, е добре да следите за актуалните настроения и желания на клиентите. Особено внимание трябва да се обърне на дизайна на голф-игрището. След като бъде напълно завършено, е добре да се добавят различни препятствия (Hazards) като пясъчни ями, водни басейни, хълмчета и други. По този начин ще задържите допълнително вниманието на клиентите и ще привлечете нови.

Графиката в Golf Resort Tycoon е на много добро ниво за игра от този жанр. Всички обекти са детайлно моделирани и при максималната резолюция от 1024x768, гледката наистина си струва. Звуковата картина е изключително богата и по перфектен начин допълва интригуващия геймплей.

Всяка допълнителна сграда вдига категорията на голф-клуба.

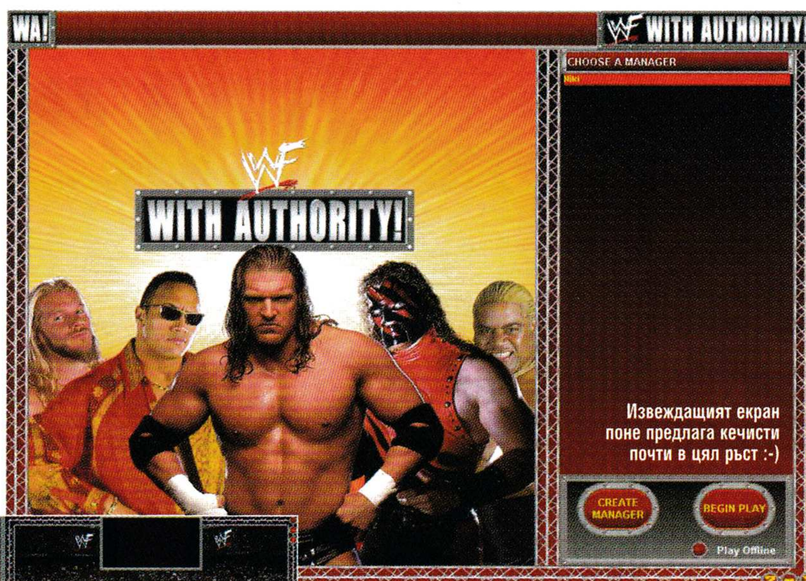


Графика	Звук	Геймплей	Общо
2	3	4	3

WWF WITH AUTHORITY!

Станете мениджър на Ледения и Скалата

■ Genetic Anomalies ■ www.withauthority.com ■ P200, 32 RAM, DirectX 7
■ походова стратегия ■ разпространява се online



Извеждащият екран поне предлага кечисти почти в цял ръст :-)

Плюсове:
- Оригинална идея
- На практика неограничени възможности
- Световна ранглиста

Минуси:
- Истинска игра само през Интернет
- Истинска игра само след като си платите
- Трагични графика и звук

Това е горедолу всичко, което се вижда, по време на самия мач.

Правилният подбор на ходове преди мача е изключително важен за успеха.

Доживяхме и това да видим. Походова стратегия за кеч! Ако не друго, новата игра на Genetic Anomalies със сигурност ще спечели приз за най-оригинално хрумване.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Идеята на WWF WIth Authority! е да се пробвате в ролята на мениджър на някоя от суперзвездите на Световната федерация и да се опитате да завоювате всичките възможни колани в остра битка с геймъри от цял свят. Така можете да разрешите и някои несправедливости, които се случват на истинския ринг и да направите вашия любимец шампион :-)

За разлика от другите кеч игри в тази екшън няма. WWF With Authority! е класическа походова стратегическа игра, в която най-важното е да подберете правилния ход в правилния момент. На разположение имате индивидуален набор от умения на вашия човек, които определяте преди всеки мач. След като решите какво ще може примерно Скалата в срещата с Кърт Енгъл, започва и самата патаклама. Там действието вече се развива на ходове. Първо вие казвате какво правите, след което на ред е вашият противник. Всеки състезател има определен брой точки за живот и когато те започнат да привършват, се стига и до туш. Той се прави обикновено с някое от патентованите завършващи движения, които са уникални за всеки състезател. Естествено както и в истинската федерация, можете да прибягвате до непозволени средства. Трябва само да внимавате да не ви хване съдията, защото тогава следва дисквалификация. За този проблем също има решение. С помощта на специалното умение "Отклоняване вниманието на съдията" имате възможност известен брой ходове да използвате всякакви непозволени от правилниците методи като удари с метални столове и други подобни без да рискувате дисквалификация. Стандартната версия на играта е безплатна, но в нея можете да играете мачове само срещу X-Pac и Трите Хикса. Ако решите да се регистрирате като мениджър, на сайта на играта ще можете да се пуснете в световен шампионат с всички звезди, но пък ще трябва да си платите за удоволствието. Именно тук е и уловката. На теория играта е безплатна и можете да си я изтеглите от сайта на производителя или пък да си я инсталирате от диска на списанието. Тя действително предлага и възможност за игра off-line без платената регистрация, но тя е лимитирана само до Скалата и няколко тренировъчни мача. Ако искате да участвате в истински надпревари или пък да смените вашата суперзвезда, можете да си купите различни Playbooks, които съдържат нови карти с ходове, което е задължително, ако искате да спечелите каквото и да е било. На практика играта само със Скалата не може да ви донесе почти нищо освен базова идея за самата игра, защото ходовете му са доста ограничени и не биха ни свършили абсолютно никаква работа срещу регистриран потребител на With Authority!

Другата голяма драма на продукта на Genetic Anomalies е презентацията. Графиката и звукът са под всякаква критика. Преди 7-8 години това, което ще видите на екрана, сигурно щеше да е приемливо, но през 2001 г. е направо нагло да предлагаш само дигитализирани снимки на суперзвездите без никаква анимация. Поне в началото на мачовете има кратки клипчета с представяния на участниците, но те писват като ги изгледате веднъж и не могат да компенсират постната гледка, която се шири по екрана.

OPERATION FLASHPOINT

или началото на Третата световна война

■ Bohemia ■ http://www.codemasters.com/flashpoint/front-eng.htm ■ P3 500, 64 RAM, 3D Video ■ FPS ■ 1 CD

2.5.1985 г. На островчето Еверон, което е част от неутралната държава Малден, внезапно се появяват съветски войски. Правителството в Москва упорито отрича да има нещо общо с инцидентите, а американците се чудят защо техните части изчезват една след друга. Конфликтът се разраства и скоро светът е на прага на нова световна война.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

В началото на Operation Flashpoint вие поемате ролята на редник Дейвид Армстронг (по късно в кампанията ще можете да играете и с други персонажи), който е разположен в секретна база на НАТО в близост до Еверон. След като един разузнавателен отряд не се връща от острова, с вашите другари на бърза ръка сте изпратени да видите какво става. А на Еверон се случват доста интересни неща. Руският генерал Губа тихо и кротко е окупирал със своята армия острова и се готви за преврат срещу Горбачов. Естествено намесата на американците не му харесва и още с пристигането си вашият отряд е въвлечен в кръвопролитни битки с изключително силен противник.

Вашите другари са моделирани изключително добре.

Графика	6
Звук	7
Геймплей	8
Общо	8





На път към поредната битка.

Това в най-общи линии е историята на новия first person shooter на чешката фирма Bohemia. Operation Flashpoint е продукт на близо четиригодишна разработка и резултатът определено си заслужава. Още по време на тренировъчните мисии преди пристигането на Еверон ще ви направи впечатление, че разработчиците на играта очевидно са големи фенове на поредицата Delta Force. С други думи казано, никога няма да сте сами.

Абсолютно всяка мисия се изпълнява от цял отряд

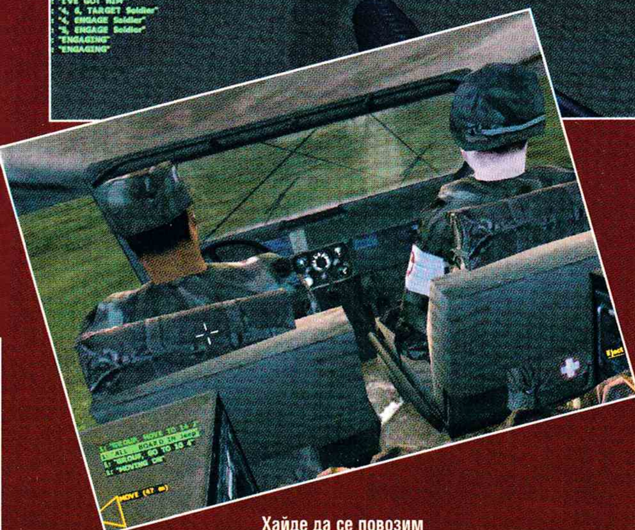
и координацията между отделните войници е от жизнено значение



Лекарите могат да ви спасят живота.

за успешното изпълнение на задачите. Подобно на Delta Force и тук сляпото щурмуване на вражеските позиции води единствено до траурната картинка, от която научавате, че сте се преселили в отвъдното. Ключът към успеха е във внимателното проучване на терена, доброто взаимодействие с бойните другари и използването на правилните оръжия. Като стигнах до оръжията, е редно да спомена, че в Operation Flashpoint ще





Хайде да се повозим на джип.



Какво ли е станало с този хеликоптер?

разполагате само с автентични пушкала. Можете напълно да забравите за лазерни пушки и други подобни средства за масово унищожение. На разположение имате стандартни американски и руски автомати, гранати, снайперистки пушки и др. подобни. Освен това броят на оръжията, които можете да носите, е силно ограничен. На практика в нито един момент нямате на разположение повече от две оръжия като те освен всичко друго не могат да бъдат и от един и същи клас. За сметка на това пък можете да се изявите като

пилот и шофьор на близо 30 возила

Списъкът включва обикновени автомобили, джипове, танкове, камиони, вертолети и какво ли още не. Авторите на играта са се постарали в това отношение да има пълно разнообразие. Целият този арсенал ви е необходим, за да се справите успешно с 40-те мисии, включени в солова-та кампания. Тук програмистите от Bohemia са измислили нещо доста интересно. Действието на играта се развива в зависимост от вашето представяне в отделните мисии. На места образцовото спечелване на дадена битка води до едно продължение, а кръвопролитният и свързан с много загуби успех до съвсем друго.

За игра от този тип, където поведението на останалите членове на отряда е от жизнено значение за успеха или провала на мисията естествено от огромно значение е и

изкуственият интелект на ботовете.

Предвид огромните нива и комплексните задачи, които трябва да се решават, е нормално да има сериозни съмнения относно качествата на играта именно в това отношение. В интерес на истината програмистите са измислили едно според мен сравнително удачно решение на проблема. Докато играх ми направи впечатление, че чисто и просто всички управлявани от компютъра играчи действат по твърд предварително зададен сценарий. Така се избягват възможните грешки при вземането на правилните решения от войниците, но от друга страна пък, се случват и комични ситуации. В една от мисиите избързах пред групата и попаднах на друг отряд от наши войници. Те обаче седяха вкаменени и по никакъв начин не реагираха на моето присъствие. Минута по-късно моят командир се появи в околностите и групичката внезапно "оживя" и започна да прави това, което е предвидено да се случи в дадения момент. В интерес на истината местата, където скриптирането на играта се забелязва, са много редки и не правят неприятно впечатление. За сметка на това светът на Operation Flashpoint през по-голямата част от времето изглежда абсолютно автентичен и изпълнен с живот, а всеки един от вашите другари си има собствен стил на поведение.

Презентацията на играта е доста противоречива. От една страна, ще видите

изключително детайлни модели на войниците

и на най-различните возила, които на места изглеждат почти фотореалистично. В същото време Operation Flashpoint спокойно може да се кандидатира за наградата за най-грозни дървета в компютърна игра през последната година. Самите терени също са доста постни на външен вид и предлагат предимно еднообразни и скучни текстури.

Добри думи могат да се кажат за звуковото оформление. Непрекъснатите викове на вашите другари по радиото в съчетание с подходящата музика и грохота на танковите вериги действително създават подходяща атмосфера за напрегнатите тактически надлъгвания с противника.

За съжаление не ми остана време да пробвам мрежовата опция, но поне като потенциал играта има възможност да се сравнява с Delta Force и Counter-Strike.

Operation Flashpoint е една от най-симпатичните игри в последно време. Ако си падате по тактически екшъни, задължително й хвърлете един по-внимателен поглед.

– **+**

Плюсове:
- Интересен геймплей
- Добър интерфейс
- Възможност да карате над 30 возила
- Добро озвучаване

Минуси:
- На моменти посредствена графика
- Само един savegame!



На места можете да возите другарите си с камион.



Руските танкове са смъртоносен противник.



Steel Soldiers



Ще се лее масло и ще хвърчат ламарини!

■ The Bitmap Brothers ■ www.zsteelsoldiers.com
■ P2 266, 64 MB RAM, 8 MB Video, 650 MB HDD
■ реалновремева стратегия ■ 1CD

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	8	7	7

Кръчмарю, налей на цялата компания по халба от най-отлежалото си ракетно гориво, че вече ни проскърцват зъбчатките от жажда! Момчета, верни мои бойни другари от взвода на добрия стар капитан Зод, казвам ви - това е животът! На война - като на война, на кръчма - като на кръчма! Ха, наздраве...

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Хлъц... Брей, тая пущина ще ми прогори диодите. Пак ви казвам, момчета - това е животът, в скоросмъртницата е истината! Добрата битка и добрата пиячка превръщат новобранеца във ветеран. Като видиш дъното на чашата и целият свят ти се завърта пред очите на 180, не - на 360 градуса и всичко си идва на мястото... Какво, редник? Глупости съм говорил, така ли? Кръгът имал 360 градуса, казваш... Имаш късмет, че Зод не е тук да те чуе, иначе щеше да те дезинтегрира моментално! Хлъц... Новобранци! Какво знаете вие - по време на война градусите в кръга и до петцифрени числа стигат! Когато си залегнал в окопа и куршумите свистят отгоре, ти остават само трима приятели - оръжието в ръката, манерката ракетно гориво на колана и старшината - майката на ротата... Хлъц! И трима врагове - вражеските войници, махмурлукът и капитан Зод, който ще те предаде за старо желязо, ако заподозре, че не следваш заповедите му. Ех, добрият стар Зод! Вие, момчета, може би си мислите, че той е просто изкуфял, садистичен милитарист, но когато послужите под негово командване няколко годинки, ще разберете, че той е нещо повече - Зод е Изкуфелият Садистичен Милитарист! Хлъц... С главни букви, разбрахте ли? Затова и ние сме най-добрите - Червения Батальон, момчетата на Зод. Войната е смисълът на живота ни, ясно?! И не ми разправяйте, че не е хуманно, щото ще ви тикна в карцера, докато ръждясате... Хич не ми пука за човещината. Хлъц... Ние сме роботи, ламарини, перфектните железни бездушни машини за убиване. Мечтата на всеки генерал... Ха, пак наздраве!



Първата мисия започва обещаващо - задачата е да спасите двама стари познайници.

Но нека оставим Тенекиените Воини да се пропиват в кръчмата след поредната тежка битка, а ние да се върнем в реалността. Продължението на една от най-нестандартните реалновремеви стратегии вече е факт. Z: Steel Soldiers има амбициите да възроди уникалния геймплей на предшественика си, възползвайки се за целта от модерните триизмерни графични технологии и интегрирайки нови игрови елементи. Оригиналният Z бе една от първите реалновремеви стратегии изобщо и до ден-днешен си остава своеобразен уникат в жанра. Не крия, че очаквах от продължението да се превърне в също толкова сполучлива, нестандартна и успешна игра. Сега, когато то най-после е пред мен, за съжаление се чувствам някак си измамен и разочарован.

Z: Steel Soldiers е прилична игра, но в никакъв случай няма да повтори успеха на предшественика си

Но преди да започна да говоря за недостатъците, нека първо се спра на онези черти от играта, които ми направиха добро впечатление. Запазена е старата идея за териториалната битка, която не съм срещал реализирана по точно този начин в нито една игра, освен класическия Z. Картата на бойното поле е разделена на отделни сектори, които могат да бъдат превзети единствено от вашата пехота. Броят сектори, които контролирате в даден момент, определя директно скоростта, с която се увеличават ресурсите ви, а следователно и вашата производителност. Естествено, за да реализирате успешно и ефективно тези приходи, са ви необходими и достатъчен брой фабрики, както и умението вещо да управлявате войските си, които произвеждате, но в общия случай територията, която контролирате, е найважният фактор. Това прави особено интересни игрите между трима и повече участници, където играчите най-често по естествен начин се съюзяват временно срещу този, който за момента има надмощие (поне логиката им трябва да е такава, ако искат да оцелеят по-дълго).

Към класическите елементи на



В този дъжд дали няма да ни ръждясат тенекиите?



Както и в доста други игри, тук също трябва да обръщате особено внимание на единиците-герои.

Тежката машинария си тежи на мястото, ако разбирате какво искам да кажа...

геймплея на първия Z успешно са добавени нови, заимствани от по-модерните заглавия в жанра. Бързо ще забележите единиците-герои и поразчупените мисии (които най-често се различават от класическото клише "изтреби врага до крак!"). Новост са и конструкционните роботи, които имат две основни задачи - да поправят повредените в битка единици и да строят нови сгради (колкото и да е странно - тази опция не присъстваше в стария Z, за разлика от всички конкуренти заглавия, но това по никакъв начин не накърняваше игровите му достойнства). За първи път се появяват летящи и плавателни бойни машини и при това не една или две, а доста различни видове. Разнообразието е повече от достатъчно и при пехотата и мобилните машини (танкове, джипове), като някои единици са наши стари познайници от първия Z, а други представят съвсем нови хрумвания на авторите. Не бих казал, че всяка единица има своето място в идеалната войска и вероятно ще ви бъде трудно да играете успешно с нехомогенна армия, но въпреки това има предостатъчно алтернативи за всевъзможните бойни стилове, които могат да предпочетат различните играчи.

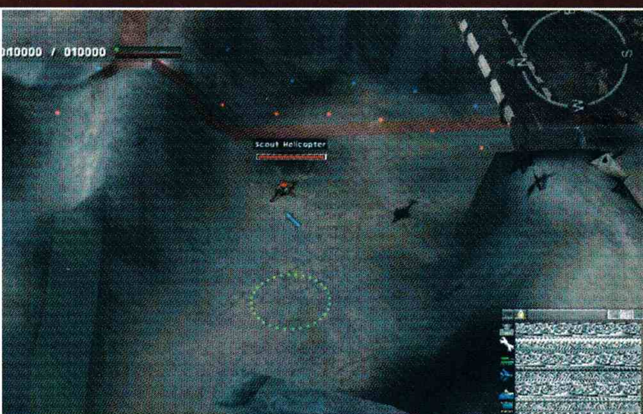
Допуснати са и няколко съществени недоразумения

Не може да се отрече, че авторите са се постарали и не са си пестили труда, но при все това доста неща "накуцват" или пък просто не си пасват едно с друго. Да вземем за пример новия триизмерен графичен игрови енджин. Безспорно графиката изглежда доста добре, особено при максимален детайл и висока разделителност (за това, естествено, се изисква доста сериозен хардуер). Лошото е, че самият геймплей само е пострадал от тази промяна. По същество Z: Steel Soldiers си остава двуизмерна игра и реално няма никаква полза от функциите за zoom-инг и въртене на камерата. Нещо повече - това се явява недостатък, тъй като играчът в разгара на екшъна установява, че освен ловко да командва своите бойни единици, му се налага да се справя не по-малко ловко с управлението на камерата. Този проблем е особено неприятен, когато се налага да се биете на два или повече фронта. А това ще ви се случва не веднъж или дваж - екшънът в Steel Soldiers е доста интензивен и мисиите са повече динамични, отколкото стратегически. При това положение бързината е от първостепенно значение, а тежкото управление на камерата е наистина неприятно, особено докато играчът все още е неопитен. След като се справите с първите 7-8 нива този проблем вече може би няма да е забележим за вас, но остава въпросът защо авторите не са се постарали да го избегнат изобщо (например като фиксират камерата в стандартна изометрична перспектива, каквото решение взеха Blizzard Entertainment относно WarCraft 3). Лошото управление на камерата съвсем не е единственият дразнещ недостатък в интерфейса, но определено е най-забележимият.

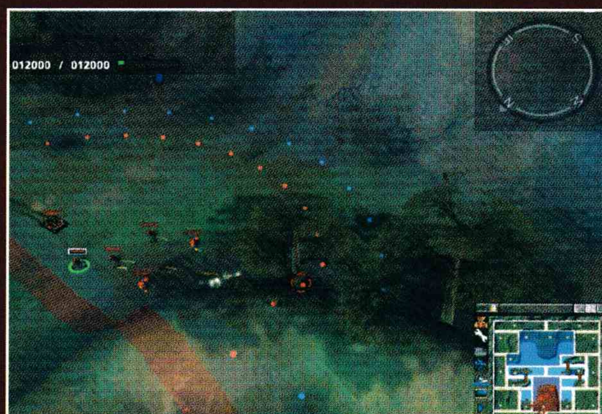
Доста разочарован бях и от още нещо - cutscene-анимациите между нивата. Нормално тези филмчета нямат пряко отношение към самия геймплей, а служат по-скоро като една допълнителна мотивация за играча. Това съвсем не означава, че не са важни и че трябва да бъдат пренебрегвани. Който е играл сериозно соловата кампания на StarCraft или която и да е серия на C&C, със сигурност знае доколко тези анимации допринасят за цялостното впечатление, което остава у играча, за атмосферата и стила на самата игра. В класическата първа част на Z тези филмчета бяха направо култови (макар и кратки и малко на брой). Все още си спомням сценката, където двамата готини червени ламаринковци са сложили тъмните очила и се препичат на шезлонги насред бойното поле, пийвайки ракетно гориво - механичния еквивалент на алкохола. Ех, носталгия... Със сигурност няма да запомня с такива добри чувства анимациите от новия Z: Steel Soldiers, тъй като те са направени по-скоро за извинение, отколкото насериозно. Художниците са се спрели на някакъв минималистичен грозноват комикс-стил, който определено изглежда незадоволително. Иначе хуморът на играта е все така свеж, но от начина, по който е поднесен той, определено има какво още да се желае.

За мен първият Z си остава класика. За съжаление като изпълнение Steel Soldiers не може да се мери с него и в най-добрия случай си остава хубава игра, която обаче няма шанс да стане хит и ще бъде забравена след няколко месеца.

Летящите единици са една от най-набиващите се на очи новости в сравнение с първата игра.



Ако взривиш едно дърво, не си живял напразно.



Arthur's Knights II

The Secret of Merlin

Епично приключение в света на крал Артур

■ Cryo ■ http://www.arthur-game.com/ ■ P 300, 64 MB RAM, 8 MB 3D video ■ action/adventure ■ 3 CD

Легендите за крал Артур, сър Ланселот, Мерлин, Моргана и другите герои от историята на Англия през V век винаги са ме вълнували. Тези легенди са станали основа на множество книги и високобюджетни холивудски продукции. Ето че доживяхме да видим този вълшебен свят пренесен и на компютърния екран.

Даниел Неделчев
d_nedelchev@pcclub-bg.com


Ваша милост, благородният рицар, по време на поход.

...Младият момък, облечен в алена туника, тесни панталони и заострени обувки, спря пред затворената врата на величествената библиотека в главния замък. Бутна тежката дъбова врата и скришом огледа голямата кръгла зала на библиотеката.

Въпреки ранния час - сутрешната молитва още не беше започнала - учителят Foulgue беше вече на работа. Старият летописец бе обграден от купчини магически книги и пергаменти, които се издигаха в множество люлеещи се кули. Свещта, която носеше младият принц, освети с бледия си пламък кожените подвързии на пергаментите и купищата книги. Перото в ръката на учителя Foulgue рисуваше спокойно по повърхността на голяма книга, обкована с красива медна подвързия. Младият господар позна, че това е книгата с магически заклинания, и нададе тих вик на изненада и любопитство.

- Можеш да влезеш, млади приятелю, очаквах те. - каза летописецът, без да прекъсва монотонните движения на перото си между книгата и мастилницата.

Момчето затвори внимателно огромната врата и се запромушва между многобройните книги.

- Седни. След малко ще ти обърна внимание. Скоро ще завърша хрониките на твоя дядо, крал Джон Безстрашния.

- Учителю Foulgue, искам да чуя за приключенията на Bradwen, Рицаря на Червения дракон.

- Късметлия си. Тази нощ успях да завърша тази книга. Но коя история искаш да чуеш?

- Нали ти казах? Тази за Bradwen и никоя друга!

- Всъщност има не една, а две книги с приключенията на рицаря. Човешкият живот има много пътища и разклонения. Трябва да знаеш, че една история, разказана от няколко очевидци, може да е съвсем различна.

- Но историята на рицаря е уникална, не може да се променя!

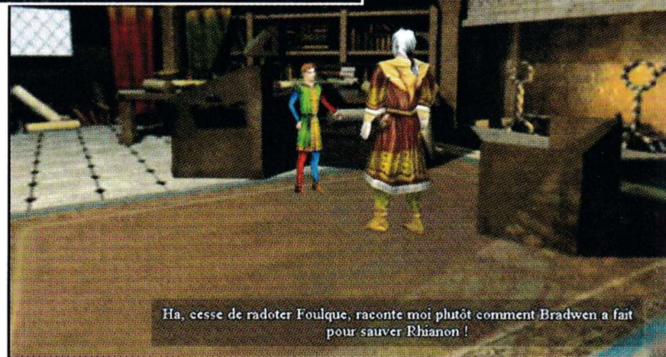
- Кой знае? По времето на крал Артур светът е бил много по-различен от този, който ти познаваш. Мистични феи играели своите игри край вълшебни гори, дракони дебнели сред тъмни блата, огрета залавяли невнимателни пътешественици и ги варели в огромни котли...

- Да, да! Огрета и котли, това е, което искам да чуя. Разказвай!

- В онези дни светът се колебаел между два пътя, между две различни вери: тази на старите келтски божества, и новия, праведен

ОТ АВТОРА

■ Французите от Cryo имат голям опит в приключенските игри - заглавия като Atlantis I & II, Egypt и Odyssey: The Search for Ulysses успяха да им донесат световна слава. Най-новата им игра - Arthur's Knights II : The secret of Merlin - за пореден път доказва високата класа на тези момчета.



Учителя и младия принц в голямата библиотека.

Това не може да е Англия - много е слънчево :)



път на християнския Господ.

- Моля те, учителю, искам да чуя разказа за храбрия рицар, не за някакви монаси!

- Истината за миналите велики дни е сложна за пресъздаване. Както казах, всеки човек има няколко истории. Например, за Bradwen те са две: тази за храбрия рицар, служител на древни могъщи божества, и втората за набожния паладин Bradwen, защитник на светия кръст. Коя искаш да чуеш ?

- Ами... и двете.

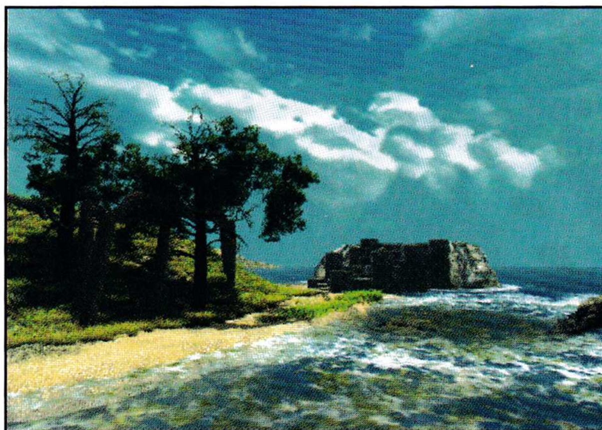
- Само една за днес, другата ще ти разкажа утре. Легендата за Bradwen Келта се намира в голямата червена книга до прозореца, а тази за странстващия паладин Bradwen е в бялата книга до камината. Избери една и ми я донеси.

Принцът се изправи, отиде до двете книги и внимателно ги разгледа. След кратко колебание грабна бялата книга, тази за благородния паладин Bradwen, и я подаде на учителя Foulgue, който започна да чете. Момъкът се отпусна на меките възглавници на пода, и захласнато се заслуша в разказа:

- Тези години бяха години на разрушението - лудостта на хората раждаше единствено гибел и беди. В тези тъмни години живееше мъж, син на крал и селско момиче. Казваше се Bradwen. Звездите му бяха определили велика съдба - славата му се роди сред отчаянието на хората. Чуйте легендата за Bradwen, рицаря на Червения дракон. В началото съществуваше само един свят...

Изборът между двете книги е вашата първа задача в играта

Бялата и червената книга представляват две принципно различни игри построени в сходна обстановка, два отделни свята, където фантазия и история, Добро и Зло, християнският Бог и келтските божества, рицарството и вълшебния свят на феите се срещат и преплитат в невероятната древна атмосфера на



Светът на крал Артур е изпълнен с множество красиви местности...

V век - златния век на крал Артур

Първата част от тази поредица, излязла през ноември миналата година, бе почти изцяло пренебрегната в нашата страна. В нея играчът трябваше да съпроводи рицаря Bradwen до неговата заветна цел - почетно място на легендарната Кръгла маса. Втората игра, посветена на света на крал Артур, проследява събитията след просветяването на Bradwen в рицарството. Няма да ви запознавам с развитието на фабулата, нека тя остане изненада.

Определението, което авторите дават за своята игра - action/adventure, е малко пресилено. Екшънът се изразява в кратки битки, при които героят ви сам си се млати, а вие само седите и го наблюдавате. На моменти ще можете да се включите, но само за кратко. Иначе играта си е чист adventure, където управлявате героя си в изцяло триизмерна среда. Ще трябва да обикаляте из огромните територии на вашето имение и на други такива, да разговаряте с многобройни персонажи, които ще ви напътстват и ще ви поставят разнообрази задачи. Разполагате с подробна карта, както на целия голям район, така и на отделните сгради и части от него, които можете да посетите. Придвижването между отделните места става чрез най-добрия приятел на рицаря - верния му кон. Можете да галопирате или просто да се движите в лек тръст от една точка до друга.

Както може да се очаква, по време на приключенията си ще срещнете много познати личности от английската история - кралица Гуинивър, самия крал Артур, Мерлин, ваши колеги - рицари от кръглата маса и много други. Интерфейсът е лесен и приятен, бързо ще свикнете с него.

Действието в Arthur's Knights II: The Secret of Merlin се развива в изцяло триизмерна среда. Вашият подопечен герой, както и всички останали персонажи, също са изцяло 3D. Ако сте прочели системните изисквания на играта, сигурно сте забелязали и 3D-видеокартата, която е включена в тях. Тя обаче се използва единствено и само за различните живи обекти в играта – всички персонажи, конете, кучета, котки и др. Цялата среда, макар и триизмерна, не използва нито една от възможностите на видеоускорителите. Макар играта да поддържа разделителна способност от 800x600, цялата околна среда изглежда силно пикселизирана. Графиката е единственото нещо, което може да не ви се понрави. Иначе цялата атмосфера на Артуровото време е пресъздадена много добре. Като се започне от типичните за онова време дрехи, до архитектурата на сградите, огромните тучни поляни, замъците и всичко останало е повече от реалистично.

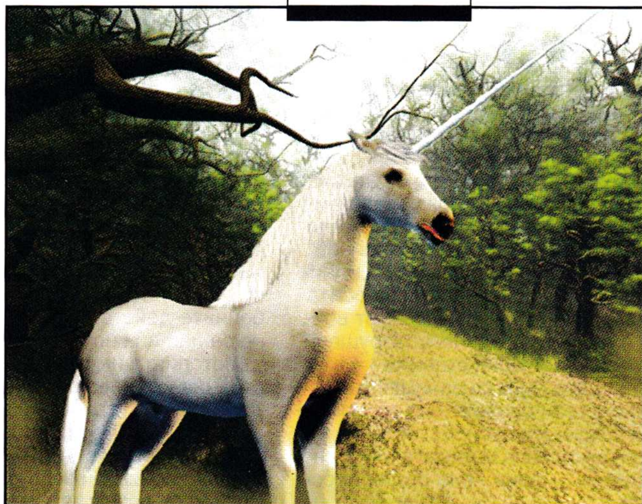
Звукът е на ниво - героите се професионално озвучени, музиката е създадена въз основа на истински келтски и английски мотиви.

В играта има и енциклопедия, която може да ви запознае подробно с легендите за крал Артур и неговите подчинени.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	7	8	8

...и апокалиптични, адски кътчета.



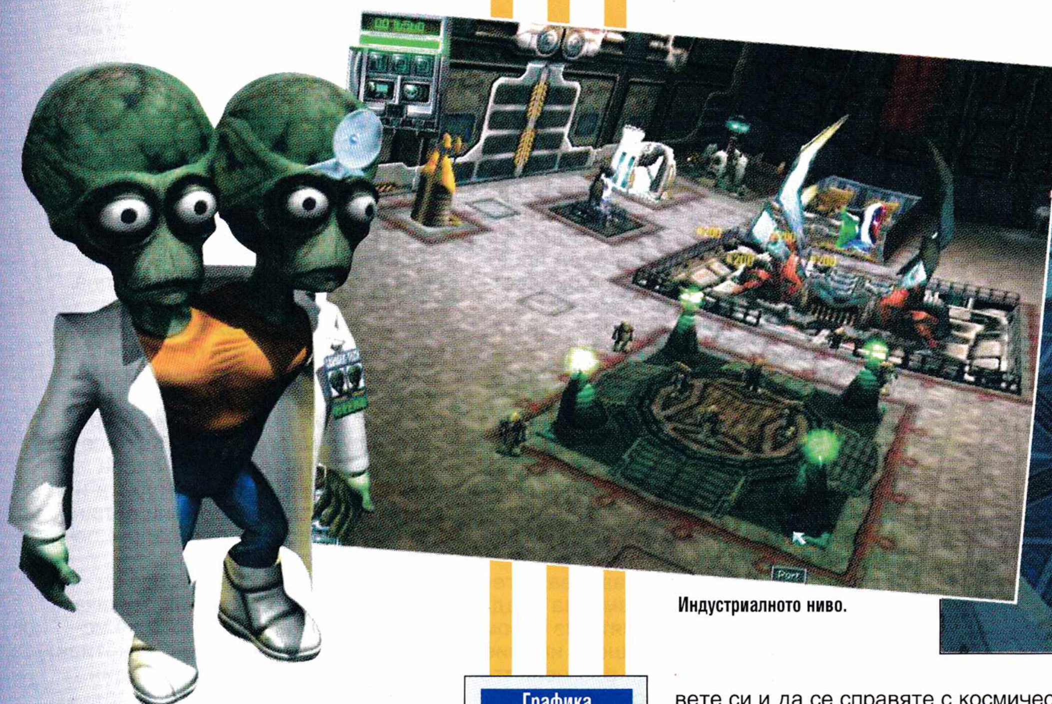


По време на пътешествието си ще срещнете много мистични животни, като този еднорог.

STAR TOPIA

Sim City, Dungeon Keeper и RollerCoaster Tycoon в Космоса

■ Eidos Interactive ■ www.eidosinteractive.co.uk ■ P II 300, 64 MB RAM ■ симулация ■ 1 CD



Индустриалното ниво.



И едно малко болнично отделение.

Графика	9
Звук	8
Геймплей	9
Общо	9

Ако се опитате да отидете на създадения от Eidos официален сайт на играта Startopia, ще бъдете сюрпризирани с цял куп Flash-ове, скриптове и други гадости, в резултат на което страниците ще се зареждат по половин час и след като се заредят често няма да се вижда нищо поради някаква несъвместимост с използвания от вас браузер. Ако пък се доберете до нещо смислено, със сигурност няма да успеете да разберете нищо за самата игра!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Започвам по този начин, тъй като всички в редакцията бяхме доста заблудени в началото благодарение на информацията, която бе съобщена от Eidos. Например в сайта на играта пише, че ще можете да играете в космоса със седем различни раси, да строите четиридесет различни сгради и да развивате космически станции, да се биете с враговете си и да се справяте с космически пирати... Как ви звучи това? Като Master of Orion в реално време и като Imperium Galactica, нали? И ЩЕ СБЪРКАТЕ! Защото, изглежда, Eidos са решили да отнемат лаврите на Talonsoft като най-некадърна разпространителска компания! От всичките им писания на практика вярното е едно-единствено нещо - че играта е в реално време.

Какво все пак наистина става в тази игра? Ами погледнете подзаглавието на статията! Действието се развива някога и някъде, в някоя галактика, която се обитава от някакви разумни същества. Цялата галактика е била обхваната от продължили хилядолетия разрушителни войни, крайният резултат от които е силният дефицит на подходящи за обитаване планети. Друг резултат от войната е наличието на полуразрушени огромни космически станции - и вашата задача е да се занимавате именно с тези безжизнени до момента гигантски корпуси. Естествено не сте от никоя раса и нямате някакви специални умения - вие сте си просто вие -

мениджърът на една огромна празна консервена кутия :-)

Вашата цел, която преследвате в продължение на доста мисии, е да направите от тази консервена кутия годно за обитаване и нещо повече - привлекателно кътче от вселената. Разбира се, нищо хубаво на този свят не става даром - ще имате сериозни разходи и трябва да сте не само добър строител, но и много добър бизнесмен, за да успеете да свържете двата края! Освен това понякога наистина ще се наложи да защитавате царството си от нашественици или пък обратно - да си разчиствате ново жизнено пространство от разни досадници - но като цяло бойните действия в тази игра далеч не са най-важното нещо в нея.

Историята на Startopia е малко странна и донякъде прилича на създаването на играта Arcanum. Всичко започва в Bullfrog през далечната 1996 г. с проекта, наречен Creation. За съжаление скоро след това Bullfrog са погълнати от Electronic



Този страшен космически кораб е... менюто на играта!



Arts и проектът е "килнат". По това време напускат и тримата ентусиасти и съекипници, работили досега по него, като си създават собствена компания, наречена на името на единия от тях Mucky Foot Productions (www.muckyfoot.com). Първото им произведение обаче е съвсем различно - това е малко известният екшън Urban Chaos. Едва след завършването му работата по Creation е подновена и за около 14 месеца се получава крайният резултат, който се пръква на бял свят под наименованието Startopia и посредством вещото разпространение на Eidos.

Отличителната черта на Startopia е великолепната графика и сравнително разумните системни изисквания

Разполагате с пълна свобода на движение на камерата и можете да разглеждате всеки и всичко от най-близко разстояние и с най-големи подробности. Разбира се, ще имате нужда и от известна практика докато свикнете, но пък всяко хубаво нещо си заслужава малко усилия.

Можете да започнете играта с наличните няколко tutorials, които обаче не са достатъчни, за да се научите да управлявате добре кралството си. За щастие, разполагате и с опцията Sandbox, която ви позволява да си строите и експериментирате на воля и без разни досадници непрекъснато да ви се пречкат и да ви натрапват капризните си искания. Освен това играта има и много подробна on-line help - която е толкова подробна, че дори понякога става и досадна.

Вашата станция разполага с три нива, всяко от които е със специализирано предназначение. Най-отдолу (всъщност това "най-отдолу" е съвсем формално, тъй като станцията има формата на автомобилна гума и е правилно да се каже не "най-отдолу", а "най-отвън") е индустриалното ниво. Там се намират всички съоръжения, които позволяват нормалното функциониране на царството ви - като източници на енергия, комуникационни съоръжения, инсталации за преработка на отпадъци, болничното отделение, складове, жилища за чернoработниците и други подобни. И понеже стана въпрос за "енергия" - това е и универсалната парична единица в галактиката и е доста хитро решение на въпроса. Вече нямате някакви фиктивни галактически кредити, долари или каквото и да е било, а чисто и просто енергия - която вашите роботи могат да преобразуват във всякакви строителни материали и обратно - всички отпадъци могат да се трансформират отново в енергия (и полезно, и приятно)! Извънземните, които посещават, живеят и работят на станцията ви си плащат за всички услуги с енергия и получават заплатите си също в енергия (но не ми стана ясно как точно извънземните държат в портмонетата си тази енергия - а поне аз не видях някой от тях да си носи тубичка с бензин или кофа с брикети). Както във всички икономически симулации,

трябва да държите посетителите си доволни

и да им създавате възможности да си харчат парите (т.е. енергията), защото това е основният източник на доходите ви. Имате и някои допълнителни възможности, които също не са за изхвърляне - например някоя особено доволна от вас раса може да ви възнагради или пък апаратите ви да успеят да акумулират малко "блуждаеща" космическа енергия - но не може и не бива да разчитате на тези източници, тъй като те имат случаен характер.

Вторият етаж на станцията е мястото, което се посещава от "елитните извънземни"

Тук вече имате хотели, ресторанти, магазини, казина и други забавления като например "Love nest". Това последното ще го оставя на всеки сам да си го преведе и да се досети за преназначението му. Този етаж е много важен, тъй като от него идват голяма част от парите ви и тук посетителите биват "ощастливявани", но има и нещо друго, което е лесно да се подцени от начинаещи играчи! Представете си град, в които всички посетители и работници са се вманиачили на тема "love nest" и прекарват цялото си време там - ами кой тогава ще работи? Или пък ако цялото ви население заседне непрекъснато плътно в игралните зали? Има и една друга особеност - всяка от извънземните раси си има свои собствени интереси, предпочитания и разбирания за добре прекарано време. Ако не внимавате, може да се появи свръхтолериране на някоя раса и тя да ви се "качи на главата"... Другите опасности, които ви дебнат, са свързани с най-разнообразни случайни събития, които по закона на сандвича най-често са неблагоприятни, а и освен това винаги остава възмож-



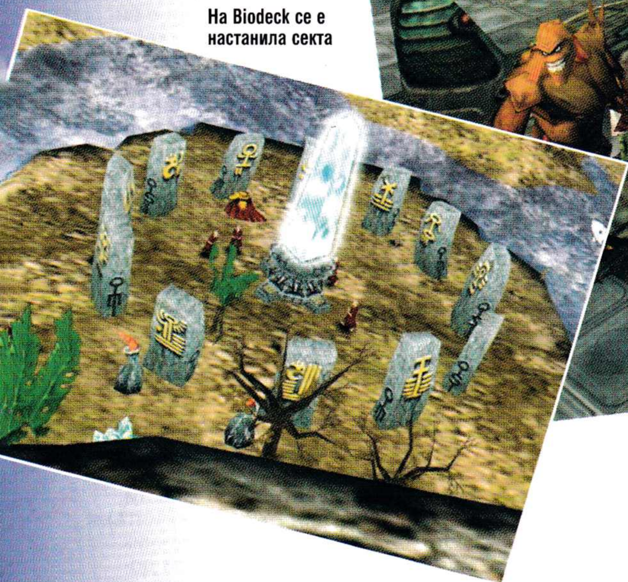


Космическа Сирена - и познайте кое е любимото им работно място :-)





Космическият "port" е единствената "входна точка" за владенията ви.



На Biodeck се е настанила секта

ността да не се справите с някои от второстепенните куестове - което тук води до автоматичен край на мисията. Типичен пример - във втория епизод основната ви задача е да създадете функционална галактическа болница и да излекувате 100 извънземни... но дори и да се справяте успешно с този проблем, можете пак да загубите, тъй като периодично ще ви навестяват санитарни инспектори - и лошата чистота в района на болничното отделение говори крайно неблагоприятно за вашите способности като мениджър!

На най-горния етаж на станцията ви се намира така наречената "биопалуба" (bio-deck). Това е мястото, където

ще моделирате естествената среда на различни типове планети и ще създавате условия, наподобяващи родните места на различните раси

Това е и едно от местата в играта, където можете да се забавлявате най-добре - защото механизмите, които производителите са създали за моделиране на естествена околна среда, са буквално фантастични. Трудно ми да само с няколко думи обясня как точно всичко това функционира - просто трябва сами да го изпробвате и да се забавлявате!

Обобщено с няколко думи - Startopia е великолепна игра, която оригиналната си концепция, добрата графика и доброто изпълнение ще вманиачи всички фенове на сериозните икономически симулации!

Persian Wars

Blackmoon Chronicles 2?

■ Cryo ■ http://persianwars.cryogame.com/ ■ PII 333, 64 RAM, 3D Video ■ RTS ■ 1 CD



Топовете без прикритие са лесна плячка.

Това е издирваният пръстен на Цар Соломон.



Срещу торнадото не може да се направи почти нищо.

Blackmoon Chronicles беше страхотна игра за 1999 г. Добър сюжет, прекрасна графика и много единици. Всичко, от което се нуждае една реалновремева стратегия, за да се нарече добра. Това, за което ще си говорим сега, обаче не се нарича Blackmoon Chronicles 2, а Persian Wars. Човек би помислил, че единственото общо между тези заглавия е фирмата производител - Cryo. Още щом си пуснете играта обаче, ще започнете да виждате приликите - като при близнаци с разлика от няколко часа. Явно французите имат проблем с вдъхновението.

Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com

Историята на "Персийски войни" ни отвежда в приказния свят на Хиляда и една нощи. Свят на магия, в който на равноправни начала съществуват вълшебни джинове, летящи килимчета и най-доброто от съвременното огнестрелно оръжие. Е, може би не най-съвременното.

Като начало си пускате интрото и се информирате за себе си. Среден на ръст, с чалма и звучното име Синдбад... След като ви уведомяват, че сте сам в пустинята и умирате от жажда, се устремявате към близкия кладенец. Там, разбира се, се спотайва необикновено голям бръмбар, който може и да успее да ви убие. Ако не успее, значи вече сте наясно как се води бой. Следващата задача е да помогнете на едно селце на бедуини. Наградата е ръката на принцесата и така изведнъж се оказвате шеф на това място. Но конкуренцията не спи.

Графика
8
Звук
7
Геймплей
6
Общо
7

Основните ви противници са Амазонките и Гуловете,

а освен тях на места ще се сблъскате и с Джиновете, макар че вие също ще можете да призовавате тези могъщи духове, за да се бият за вашата кауза. И така, след като приключите обучението си, ви пускат отново интрото, за да се върже с историята, която реално започва от този момент.

Пръстенът на Цар Соломон пада от небето.

Той притежава необикновена сила, която прави неговия притежател достатъчно могъщ, че да управлява целия свят.

Целта е ясна - вашите противници също бързат да се възползват от открилата се възможност и се юрват да го търсят. Нататък почти всичко е предсказуемо и няма да ви занимавам със следващите събития, още повече че развитието на действието не е линейно и всеки може да постъпи различно.

Нека се спра по-подробно на огромното разнообразие от бойни единици. И тук изразът

Я камилата, я камиларят (not the camel but the camel driver)

си идва точно на мястото, защото основната ви ударна сила се състои именно от Camel Driver-и. Били те въоръжени с копия или лъкове, това е най-използваната единица. Хубаво е, че в играта има изобилие от стрелци - на камили, без камили, на летящи килимчета, оръдия на камили, балисти на камили и още всякакви комбинации. Интересното е, че огнестрелното оръжие играе основна роля в играта и в нея е пълно с всякакви пушки, топове и други подобни оръдия, използващи барут. Всичко това е направено с много приятна и пъстра графика и музика с персийски мотиви. Говор липсва, но повечето единици мучат нещо неразбираемо на арабски с френски акцент.

Накрая е редно да обосновa подзаглавието.

Приликите между Blackmoon Chronicles и Persian Wars са огромни

и най-вече в геймплея. Концепциите на игрите са еднакви - главният герой от самотно шляещ се скитник се превръща във водач на огромна армия, целяща да покори света. Групировките са четири като тук единствено неутралните същества са по-малко. Дори дефектите от Blackmoon не са поправени, а именно - има проблеми с избирането на конкретна единица, когато всички са събрани накуп, да не говорим за скапания Pathfinding. В общи линии Persian Wars е нещо като напомняне за почитателите на първата игра, защото, ако "Хрониките" ви харесват, няма начин да не ви хареса да бъдете Синдбад.

GILBERT GOODMATE and the Mushroom of Phungoria

ОТ АВТОРА

Ретроизлъчването на GGMP е отблъснало големите разпространители, които в общи линии се изказали от ласкаво по-ласкаво за качествата й, но един по един я класифицирали като финансово безперспективна и отказали на Prelusion да се занимават с нея. От друга страна, има достатъчно фенове, за които духът на Lucas Arts и Sierra от '95 г. е свещен и тази игра е точно за тях.

Назад към 2D-куестовете и неповторимото удоволствие от тях

■ Prelusion ■ www.gilbertgoodmate.com ■ Pentium 266, 64 MB RAM ■ куест ■ 2 CD

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	9	8	9

Сто пъти предизвестената смърт на 2D-куестовете пак се отложи с излизането на ръчно рисувания Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria. Скромният интернационален екип на шведската фирма Prelusion за 4 години и основно в свободното си време(!) е спретнал непретенциозно, но всъщност доста забавно point-and-click приключение.

Елица Тодорова
e_todorova@pcclub-bg.com

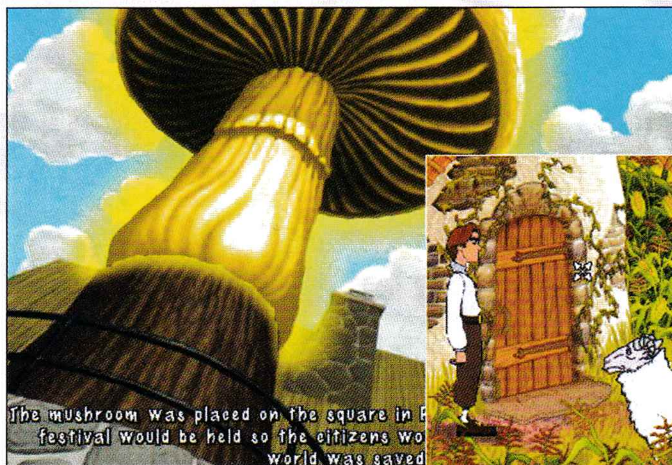
Злият магьосник Карн набира мощ и злост, избил е всичките си опоненти, крачка го дели от световното господство, но внезапно е сразен от поредния юнак-глупак с ненадейната помощ на проста горска гъба...

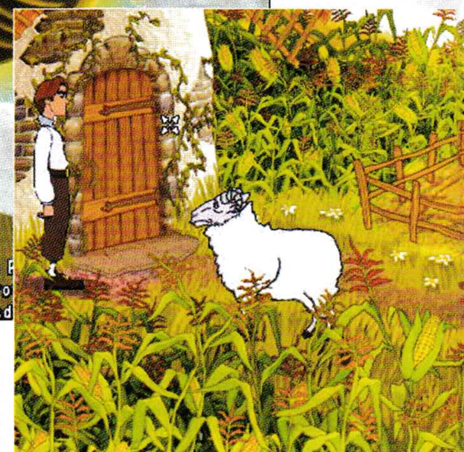
Слава на Гъбата!

В знак на признателност тя е отнесена в близкия градец Phungoria и съхранена за идните поколения. Всяка година се провежда пищно празненство в нейна чест и всяка година се избира нов пазител за Нейно Величество, който да я брани от изсъхване, поругаване и изяждане. Поредният, удостоен с тази висока чест, е дядото на вашия герой в играта. Него обаче го лупват по главата и му отмъкват мухоморката, докато грижовно я полива с лейчица. По традиция се смята, че е редно клетият старчок да плати с живота си за престъпната небрежност и затриването на светинята и мазният дребен италиански шериф го тиква в дранголника. Кралят е тъпанар, не ще да тропне с крак и да възрази срещу прекомерно жестокото наказание и вие, в качеството си на предан внук, разполагате само с една седмица до датата на тържеството, за да откриете крадеца и да върнете Гъбата на пиедестала, където й е мястото.

ФАКТИ:

- В първите 2 години играта е разработвана за Amiga, а после авторите внезапно решили да я преправят изцяло за PC.
- Композиторът на Prelusion изпаднал в лигаво настроение и измислил името на главния герой и играта.
- Останалите също се развеселили и създали сюжета около първоначалната безсмислица. Играта е комична, а не друга, пак заради заглавието.
- Колко деца са се родили на Gilbert и принцесата ще разберем в следващата част на куеста - Gilbert Goodmate and the Babysitter from Hell".
- Prelusion никога повече няма да правят 2D-куестове.
- Анимациите на персонажите, включително всички сложни движения на Gilbert са правени от един-единствен човек.





Две новини:

Добрата е, че принцесата Мишел ще ви помага, а лошата, че тя прилича на Чичолина

Няма какво да се направи по въпроса, само с такава принцеса разполагаме, уви, видът на повечето персонажи е жертва на хумора на авторите. Принцесата може да е лишена от привлекателност, но се показва хитруша от първата среща - веднага ви предлага да се маскирате като празноглавия й родител и милостиво да отмените от негово име екзекуцията на дядо си докато тя баламосва баща си в двореца.

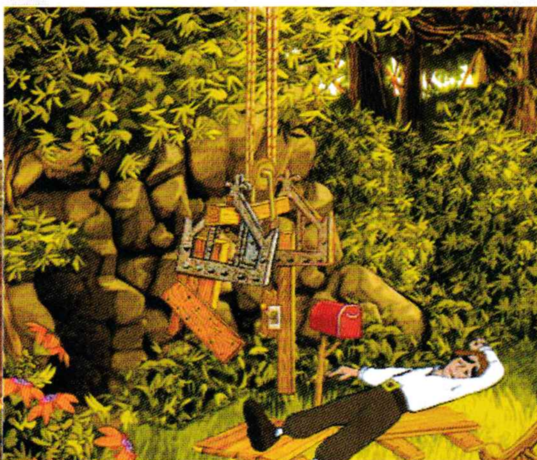
Предстоят ви срещи и умопомрачителни разговори с около 50 души! Авторите се гордеят с написаните 20 000 реда диалози, ще ви се завие свят от бърборене, още повече, че голяма част от вашите събеседници са откровени перковци - от хипохондрик, сополиво хлапе и изследовател до джин, пласьор на дрога, таен агент и мадам Zyz, която

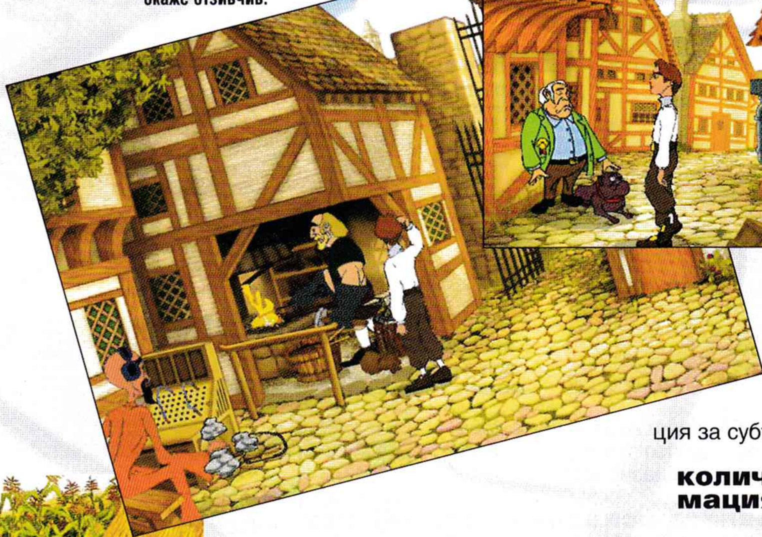
ще ви изпили ушите с индийски зурни

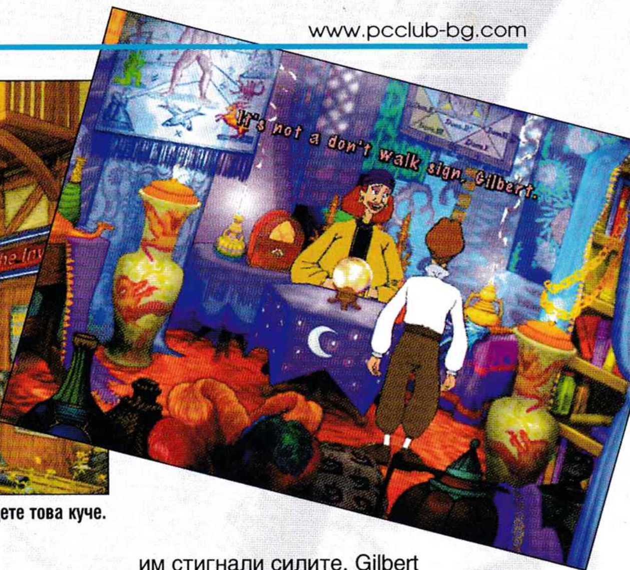
и така ще ви предскаже бъдеще-



Крадецът току-що се вмъкна в пещерата, но не можете да го последвате.




Ковачът ще се окаже отзивчив.



Недеите да крадете това куче.

то, че ще решите сами да си потърсите кристално кълбо.

Още щом приключите първия епизод обаче задачата да спасите дядо си и Гъбата се окрупнява и на вашите крехки плещи ляга съдбата на Phungoria и на целия останал свят. Магьосникът Карн е възкръснал и смята все пак да се докопа до власт над всичко - без този път да му се пречкат разни пънчушки.

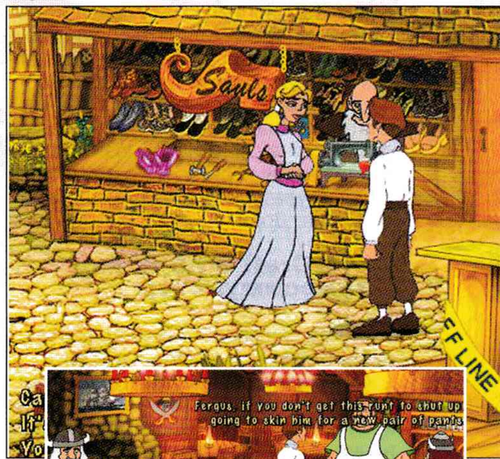
Както сте забелязали от картинките, играта изглежда доста весело, ярките краски не са се свидили на авторите, даже след няколко часа ще започне да ви се струва, че ако главният дизайнер не беше расъл депресиран в мрачна Швеция, може би нямаше да се олее в пъстротата чак дотам. Има доволно много анимацийки с недотам високо качество, друг кусур е, че главният герой пристъпва дървено и бавно... Ще намерите за какво да се заядете, ако речете да потърсите, но мен GG не ме подтиква към дребнави забележки. Звуците са симфонични и приятни, има опция да ги направите и по-приятни, сиреч да им вземете думата, а все пак няма да ви накарат да се юрнете още в самото начало да търсите откъде се спират. Озвучаването на диалозите обаче е повече от добро и забавно, ще чуете всевъзможни акценти, има и опция за субтитри, но за съжаление

количеството информация е грамадно

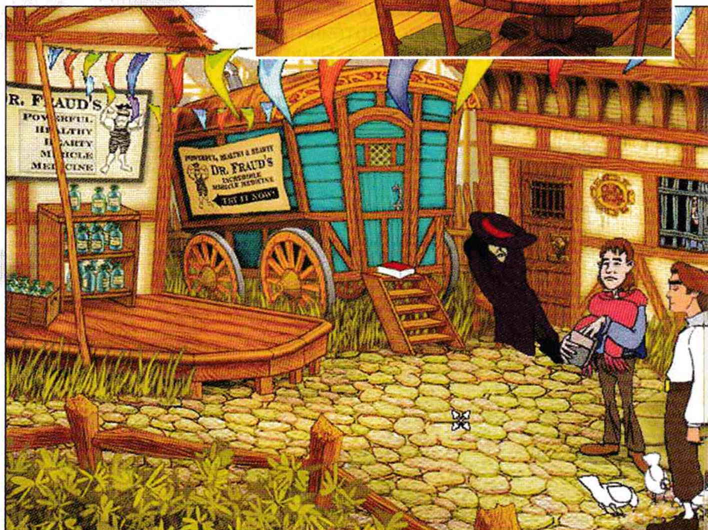
а не се записва в тефтерче от само себе си - има вероятност да задремете по време на някой забавен, но безплоден разговор или просто да ви убегне нещо важно.

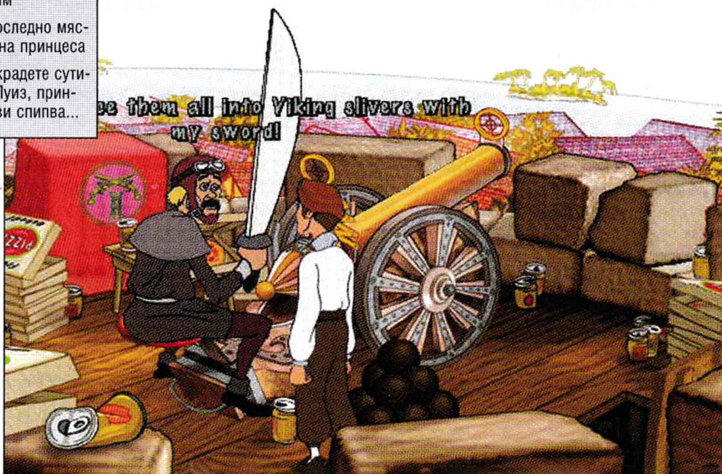
Играете с мишката - курсорът се променя при минаване през всичко, което става за разглеждане, когато кликнете върху нещо, се появява графично меню с Гъба пърхутка и три опции - да разгледате, да говорите/да изядете и да вземете предмета, като за целта трябва да задържите бутона (подобно на управлението във Full Throttle, Curse of Monkey Island или The Longest Journey). Десният клик е за тършуване из инвенторито, а F1 показва менютата с опциите и запазването на играта и изхода.

Жалко е, че Кралството на Phungoria е малко и че местата, на които се развива действието, са на ръба на критичния минимум, но както чистосърдечно сподели в едно интервю Daniel Nilsson, главният дизайнер на Prelusion, толкова пари имали, толкова хора наели, а за поразгърнатата игрална площ просто не им стигнали силите. Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria става симпатична от пръв поглед, ще разсмее и камък поне на няколко пъти и заслужава да пренебрегнете недостатъците ѝ. Не съм стигнала до края, но на няколко места прочетох, че дори играта да била убийствено скучна, само заради финалните надписи си заслужавало да се изиграе. Ще се пръсна от любопитство какво ли има там...







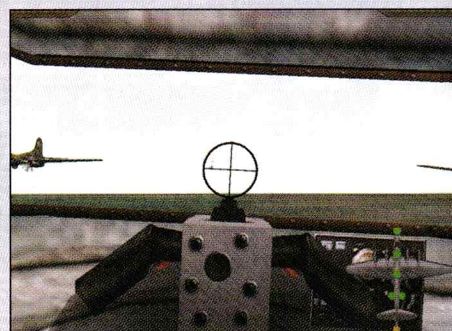


Плюсове:
- шарена детайлна графика
- много хумор
- много витиевати диалози
- сравнително логични загадки
- трябва да откраднете сутиен от госпожа Луиз

Минуси:
- пресилено свежа графика, след първите часове игра изморява
- изтощително много закачки с викингите
- толкова диалози, че карат The Longest Journey да изглежда ням филм
- не на последно място, грозна принцеса
- докато крадете сутиена на Луиз, принцесата ви спипва...



■ SunStorm ■ www.sunstorm.net
■ Pentium 233 MHz, 64 MB RAM, 3D Video ■ 1CD


Изглед от дупето на самолета...

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Графика	3
Звук	5
Геймплей	4
Общо	4

Завеяният ми поглед успява да се фиксира върху мърдащата черна точка на екрана. Инстинктивно посягам към флакона Raid под масата, обаче в следващия момент набеденият за кръвопиец обект свива вдясно и нагло пуска един откос по съседния бомбардировач. Вяло го отстрелвам и продължавам да се рея из облаците, абстрахирайки се от данданията, лееща се из колоните. Ей, няма милост за мен. Изтормозих се с разни кекави игрици. Ей я и тая сега. Авиосимулатор била. Да, бе. Да има да взима. Дори и

StarCraft е по-добър авиосимулатор

от нея. Заглавието е общо взето най-интересният елемент в играта?

Останалото е аркадна пукотевица и хвърчащи наоколо рояци противникови изтребители. Едно кратко пояснение - B17 е самолет от Втората световна и ненапразно е бил известен с прозвището Летящата крепост. Единственото му общо нещо с нормалните самолети е, че има крила и лети из облаците. Масивно брониран и съоръжен с 6 (според играта) картечни гнезда за отбрана от противниковите изтребители, този самолет не е бил лесна плячка. Точно картечните гнезда са полето ви за изява. Явно интелектуалният капацитет на програмистите не е бил достатъчен, за да спретнат кадърно AI за вашите колеги и като резултат такива няма. Бива ли такова безобразие, бе?

В цялата ескадрила от B17-ки само един-единствен картечар!

Както и да е, хващате първата картечница, набелязвате си дивеч, прицелвате се с мишката (може и с клавиатурата, но не ви препоръчвам) и започвате да се набирате върху копчето за стрелба. И да си счупите мишката от набиране, пак няма да ви свършат патроните. Освен че са безкрайни, другата особеност на мунициите са странните трасиращи куршуми. По принцип те са много хубаво нещо и ви позволяват да преценявате и коригирате ъгъла на изпреварване, но кажете ми, как се различава бледожълт пиксел на фона на светлосин (или направо бял) фон? Истинският проблем обаче е друг: забелязването на всички противници. Често ви идват по десетина (че и повече) и настава хаос, а също толкова често пилотите от вашата ескадрила ви изкарват ангелите с уплашени викове "They are everywhere!", които в последствие се оказват фалшива тревога. Противниците се различават по скорост и издръжливост, макар че издръжливостта сякаш е произволна - самолети от един и същ тип понякога падат от 1-2 изстрела, а понякога издържат на доста повече бой. От друга страна, B17-ките упорито отказват да падат, аз така и не видях свален самолет от нашите. Играта съдържа

25 безинтересни мисии

(за да бъда честен, ще кажа, че нямах нерви да ги изиграя всичките), които представляват първо въздушен бой, после пускане на бомби, и като за финал - отново въздушен бой. Бомбардировките са смешна история - когато самолетът наближи целта, автоматично влизате в ролята на бомбаджията, при което "тръпката" е да разпознаете целта, евентуално да внесете минимална корекция в прицела и да натиснете Fire. Различното в мисиите, освен обекта, върху който трябва да си снесете бомбите, е количеството противници и техният вид - с напредването в играта ви нападат все по-бързи и по-издръжливи самолети във все по-големи количества. Лошото (всъщност може и за добро да е, знам ли...) е, че в един момент ви кипва от рояка врази и еднообразните мисии и просто зарязвате играта. Сега, за графиката. Играта преоткрива старата истина, че земята е плоска. Това хубаво, ама тия хубавци от SunStorm и квадратна са я изкарали! Просто си личи, че равната като тепсия с гадни размазани текстури повърхност под самолета ви на известно разстояние просто свършва и при пълно завъртане на 360 градуса човек може да преброи точно 4 ъгъла. След по-внимателно вглеждане, става ясно, че цялото действие се развива в куб, в чийто център сте забучени неподвижни вие и върху чиято основа е наложена като движеща се текстура земята. На останалите стени - небе и облаци. По принцип лошо няма, ама някои противници като се засилят и

не могат да направят обратен завой в рамките на куба, минават зад небето, където ходи ги стреляй!

А пък като се приближат, като лъснат ония ми ти недетайлни модели, като захълца видеото, направо не е за разправяне, камо ли за преживяване. Но хайде, да забравим графиката. Обаче защо и звукът е толкова отчайващо посредствен? Като почне - бжжжжтатататафиуууубумм, They are everywhere!, Closer, closer, you son of a... и така до края на света. Звуците са адски еднообразни, музика има само в менютата, единствено репликите са читави като звучене, но пък често се разминават на светлинни години с действителната ситуация и само могат да заблудят човек, ако изобщо бъдат чути сред пукотевицата. Играта си е аркаден екшън. Никакви авиосимулатори, никакви пет лева. Чист, максимално опростен и не особено качествен аркаден екшън.


В това картечно гнездо се стои най-много.

Star Trek Deep Space Nine Dominion Wars

Красива графика и нищо повече

■ Gizmo ■ http://www.simonsays.com/dominionwars_site/Index.htm ■ 3D RTS ■ 1 CD

Star Trek е телевизионната поредица, дала най-много материал на компютърната развлекателна индустрия. Всяко по-забележително събитие на малкия екран бързо се пренася в някое ново заглавие от поредицата. За нас българите цялата суетня обаче изглежда малко далечно поради простата причина, че никоя родна телевизия не излъчва сериите. Така, когато човек си вземе някоя игра с марката Star Trek, най-често е принуден да игнорира сюжета и да наблегне на екшъна.

Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com

В Dominion Wars ще вземете участие в епична битка за контрол над Алфа Квадрант. В конфликта участват две съюзнически формации - Федерацията и Клингоните от едната страна срещу Кардасианския (Cardassians) и Доминионния флот от другата. След като изберете на чия страна ще воювате, започва и брифингът на първата мисия. По-нататък идва интересната част - трябва да съставите флот. Тук особеното е, че не можете да строите кораби, а просто ги екипирате преди да влезете в бой според парите, с които разполагате, а те пък зависят от представянето ви. Най-важна роля за ефективността на всеки кораб играе капитанът, затова е необходимо внимателно да го избирате, но все пак си оставете пари и за другите екстри. Добре е, щом си харесате един командир, все с него да си карате, защото така ще използвате пълноценно опита, който трупа. Следващото нещо, което трябва да свършите, е да напазарувате различни устройства за корабите си, които им дават най-разнообразни предимства - увеличават обсега на оръжията, подобряват маневреността, подсилват щитовете и още много други джаджи коя от коя похубави и по-скъпи.



Един по-малко.



Красива експлозия сред още по-красива мъглявина.

Графика	9
Звук	6
Геймплей	7
Общо	6

Накрая идва ред на екипажа.

Специалностите са три - отговорници по сигурността, инженери и команден персонал

Първите защитават кораба, когато врагът се опитва да го превземе и от своя страна, когато е възможно, самите те биват изпращани на такива "абордажни" операции. Инженерите са специалисти по техниката - когато нещо в кораба е повредено, от тях зависи за колко време ще го поправят. Командният персонал се използва при управлението на превзети вражески кораби. Когато сте готови с тази доста важна подготовка, натискате бутона за изстрелване на флота и се озовавате в

един триизмерен свят с големи ограничения.

Първо, камерата може да се движи само около избран обект, а това се оказва много неудобно, когато този обект се движи по някаква сложна крива. Второ, всичко е 3D, но действието се развива практически в една равнина. Точно като в обикновена 3D-стратегия. Като вземем предвид факта, че събитията се случват в космоса, би трябвало да има пълна свобода на движение. Ситуацията е доста странна - на пръв поглед изглежда, че можете да се местите във всички посоки, но при преместване нагоре и надолу това е позволено само в определени рамки - все едно сте на планета. Още повече, че помощната карта е двумерна, така че толкова за триизмерността.



В повечето случаи гледката в далечината е по-интересна от самата битка.

След известно време ще се убедите, че

битките не са никак лесни

и не е достатъчно просто да кажете на флота си да напада. Има най-различни тактики, между които да избирате в различните ситуации. И един съвет от мен - винаги когато имате възможност, разделяйте противниковия флот и унищожавайте корабите му поотделно. Като цяло мисиите са идейни и много напомнят някой симулатор - ескортиране, охраняване, прочистване и т.н. Обаче играта има един сериозен недостатък - действието се развива доста бавно дори на максимална скорост. Графиката е страхотна и наистина радва окото, но тук има един дизайнерски проблем. През по-голямата част от времето

гледате не вашите сражаващи се кораби, а надписи, изстрелващи по нещичко срещу вражеските надписи

Това се дължи на факта, че когато изберете някоя единица, точно над нея се появява името ѝ и класът. Когато сте избрали няколко кораба, камерата автоматично се отдалечава, а имената остават със същите размери. Така излиза, че красивата графика е засенчена от глупава дизайнерска грешка.

В озвучаването, както може да се предположи, имат принос актьори, участващи във филма и няма да излъжа, ако кажа, че то е качествено. За съжаление обаче звуците от изстрелите са просто вбесяващи след като ги послушате повече от час.

На фона на излезлите напоследък 3D-стратегии Dominion Wars изглежда доста недодялано. Красивата графика е доста често срещано явление, така че едва ли само заради нея играта би могла да пробие.

Conflict Zone

Приятна стратегия за всички фенове на Red Alert

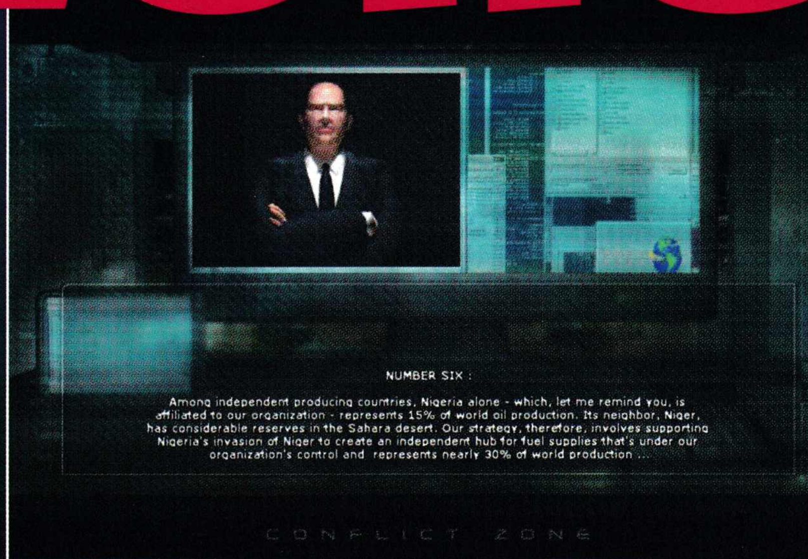
■ Ubisoft ■ www.ubisoft.co.uk
■ PII300, 64 MB RAM, 8 MB Video Card
■ RTS ■ 1 CD

От времето на операция "Пустинна Буря" войната стана много странна. Вече няма значение дали си победил противника или си се скрил в миша дупка - много по-важно е какво са показали по телевизията! Така генералите се снабдиха със съветници по public relations и вместо да разработват планове за разгром на врага, започнаха да тренират пред огледалото как с дълбокомислен вид да разтягат нищо не значещи локуми и да се чудят дали ще успеят да задоволят репортерките.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

В Conflict Zone телевизията и нейните репортажи наистина играят сериозна роля! В тази игра главните противодействащи групировки са GDI от една страна, и NOD...опааа... това май беше от друга игра! Е, понякога е лесно да сбъркаш. Та, значи, противниците сега са ICP и GHOST. Още от интрото би трябвало да ви стане ясно кои са добрите - International Corpce of Peace, разбира се. И няма как да не са добри, след като стрелят с американски M 16 и спасяват деца по улиците... а пък войниците от GHOST използват калашници (от завода в Казанлък, може би?)! Освен това войниците от ICP използват и сини каски, така че картинката вече трябва да е ясна и на слепеца. А иначе историята е доста бозава - през 2011-та година е настъпило "светлото комунистическо бъдеще", всички хора са братя, всички проблеми са добре скрити под кревата, няма и съперничество между различните държави, тъй като те са предали собствените си интереси в името на общото благо и за защита на това общо благо са създадени сините каски International Corpce of Peace. Картинката обаче се разваля от останалите тук-там черни капиталисти, неблагодарни империалисти, експлоататори и войнолюбци, които най-нагло поставят собствените си интереси на челно място. Както можете да се досетите, техният типичен представител е дебел чичко с фрак и димяща пура в устата. Именно тези

Графика
8
Звук
6
Геймплей
8
Общо
7



GHOST ще реши този проблем, както намери за добре.

държави-интересчии са се обединили в GHOST

и са главната заплаха за безметежното бъдеще като единствения сериозен противник на ICP.

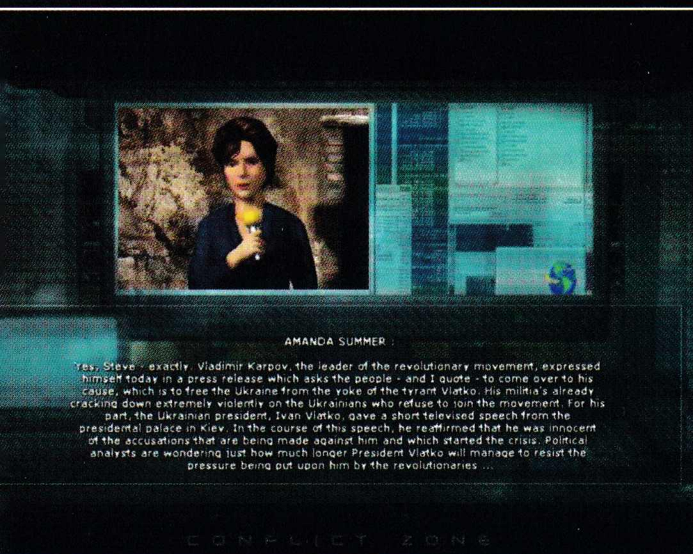
Точно както и в някои предишни игри, можете да избирате чия кампания да поведете. Двете кампании ви дават общо 30 мисии плюс 2 бонусни сценария, като кампаниите са различни и независими една от друга. Ако изберете страната на сините, ще получите първата си задача на територията на Украйна, където някакви метежници са набрали доста сили и скоро ще превземат цялата страна. Метежниците са лошите и силите на ICP са единствената преграда пред тях. Разбира се, производителите на играта не са се замислили за такива сложни неща като дребните подробности защо след като метежниците са толкова лоши, са получили такава мощна подкрепа и как така украинската армия се е стопила и изчезнала - просто те са лоши и толкоз! Кампанията на GHOST пък започва в Африка - страните от ОПЕК са надули за пореден път цените на петрола и Ghost-аджиите вместо да се кротнат, да хвърлят шапки и да викат "ура" заедно с останалите, отвръщат с черна неблагодарност - подтикват Нигерия да нападне богатата на петрол нейна съседка Нигер (всички асоциации с близкото минало са чиста случайност, разбира се). Но ICP не дреме и нейните войски се изправят срещу агресорите от Нигерия... и единствено вашата лична намеса като главнокомандващ елитните сили на GHOST може да завърши благополучно операцията!

Началото на всяка кампания също не блести с оригиналност, но е добре изпипано и приятно за гледане - редуват се

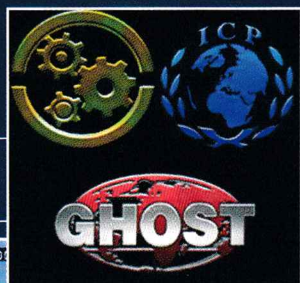
телевизионни новини от студиото и репортажи от горещите точки на планетата

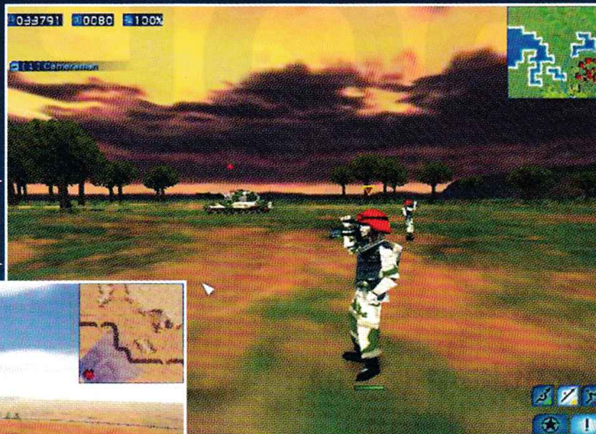
заедно с кадри от главните квартири на воюващите страни, а по време на мисиите получавате и допълнителни указания за непосредствените си цели и способите за тяхното постигане.

И сега вече стигаме и до самите ми-



За CNN директно от бойното поле включваме Аманда.





Телевизионните репортери са навсякъде.

Мисия в пустинята.

сии - и помните ли началото за голямата роля на телевизията? Практически в играта има два основни ресурса - "command points" и "поддръжка от населението". Не е необходимо да се занимавате специално с натрупване на "командни точки" - те се трупат автоматично от всеки команден център (сърцето на базата), който притежавате, и от някои други ваши действия. Не така обаче стои въпросът с показателя "поддръжка от населението". Той се изразява с проценти, които се разделят между вас и противника и общият им сбор е точно сто. Така, ако имате висок процент, ще лишите противника си и обратно - а пък високият процент ви дава възможност да създавате допълнителни high-tech сгради и оръжия! Този показател се повишава като разполагате с телевизионни журналисти, които да излъчват възторжени репортажи за вашите победи и като изпращате хеликоптери, които да събират (спасяват) от населените места цивилното население и да го транспортират до някоя ваша база. За целта обаче в базата ви трябва да има "лагер за бежанци" (само за ICP) или "enlistment camp" (само за GHOST). Разликата между двете сгради обаче е само във външния им вид и в наименованието - но практически имат едно и също предназначение.

Другият оригинален и добре решен момент са

спомагателните командири

Те могат да бъдат до четирима на брой и можете да ги назначавате за извършване на определена дейност. Всеки от тях може да върши всичко, но въпреки това те имат индивидуалности и предпочитания. Можете изцяло да им възлагате задачи като да развиват и защитават дадена база, да събират (спасяват) цивилни, да водят войските в атака или да отбраняват определена точка от картата. Тези командири са огромна помощ и ви спасяват от досаден микромениджмънт.

– **+**

Плюсове:

- Добра графика без прекомерни системни изисквания
- Интересен gameplay и добре вписани в играта новости
- Забавен и приятен за окото брифинг за мисиите

Минуси:

- Досаден бъг с говора (и ниска оценка за звук) - но вече излезе patch за това
- Неестествено движение на войниците - но това е повече козметичен проблем
- Вероятно на много от вас ще им трябва време да свикнат с движението на камерата

По отношение на самите войски и тяхното управление - важат отдавна възприетите правила за групиране и за селектиране - с Ctrl и цифри и double click за избор на всички еднотипни единици или (double-click на празно място селектира ВСИЧКИ units на екрана). Освен това може да им задавате и начин на поведение - дефанзивно, пасивно (в играта е обозначено като strict - не вършат нищо, без да сте им разпоредили) и агресивно. Ако ги поставите в агресивен режим, те атакуват автоматично всеки противник и след като го унищожат, се връщат на първоначалната си позиция. Освен това всяка единица автоматично повишава и нивото си на опит, унищожавайки противници, като това повишаване води и до доста сериозно завишение на бойните им показатели.

За съжаление на мен ми потрябва известно време докато свикна да управлявам камерата за наблюдаване на бойното поле. Разполагате с три режима - един "свободен" и два фиксирани, като движението на камерата в свободния режим се извършва със стрелките и чрез доближаване на курсора до края на екрана. Това изглежда логично и лесно за изпълнение, но аз вече бях свикнал от предишни игри да "заключвам" екрана с right click и да го въртя... но това пък е различно за всеки и не може да се приеме за недостатък.

Не съвсем традиционна е и концепцията за строеж на нови сгради - не можете да строите бази навсякъде, а само на предварително маркираните за целта площи. Когато строите, на практика само подготвяте терена за строежа, а после срещу изразходваните командни точки получавате готова сградата (която бива донесена в "сгънат" вид от един хеликоптер, независимо колко е голяма).

Колкото до AI-то - то е сравнително добро - няколко пъти прекарвах големи отряди през мостове и нито един от войниците ми не хукна да обикаля от другата страна на географията, но пък когато атакувате, цялата ви армия се точи като... по-добре си изберете вие като какво, защото иначе може да използвам някоя нецензурна дума... Дори и наличието на командир, който да ръководи атаката, не може да промени нещата - въпреки че за компютъра не би трябвало да е проблем провеждането на по-координирани атаки!

Графиката в играта е 3D, но не поставя много огромни системни изисквания и е доста приятна за окото, особено със включени различни екстри - като например следите от веригите на танковете. Единственото дразнещо нещо е неестественото бягане на войниците - но това го има в почти всяка подобна игра.

Струва ми се, че CZ ще бъде приятно забавление за всеки фен на Red Alert, независимо че формално използва различен графичен енджин.



И мисия в Далечния Север.

EUROPE Racer

Изненадващо приятно аркадно рали

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	5	7	7

■ Davilex ■ www.davilex.com ■ P2 300, 64 RAM, 3D Video ■ Racing ■ 1CD

Само преди два месеца Davilex пратиха геймърите на рали с мотоциклети из Европа. Сега същата фирма предлага възможност отново да обиколите континента, но този път на четири колела.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com



Да разритаме конкуренцията още на старта.



Тази полицейска блокада предизвиква само снизходителни усмивки.

Още по време на интрото ще забележите, че играта предлага дори нещо като история. Става дума за един мрачен тип на име Цезар, който поради липса на по-интересни занимания организира в свободното си време

нелегални състезания с коли в най-различни европейски градове

По някакво стечение на обстоятелствата вие имате интерес към подобен род мероприятия и съвсем скоро ще можете да застанете с вашето лично возило на стартовата линия. Авторите на Europe Racer са измислили общо три вида игри за развлечение на наш Цезар. Първата е Quick Race, който предлага стандартните за повечето екшън ралита видове състезания. Значително по-забавно става, когато се пуснете в един от шампионатите. Те са общо три вида в зависимост от класа автомобил, който сте предпочели. Има надпревари за стандартни коли, спортни возила и джипове. Всеки шампионат се състои от по пет старта като освен точки трупате и пари, с които можете да си купувате най-различни екстри за колата между отделните състезания. За съжаление количеството на възможните ъпгрейди е доста скромно и още на третия или четвъртия старт вероятно вече ще сте видели всичко :-(По време на самите състезания пък можете да събирате най-различни бонуси, които са разхвърляни по трасетата. Става дума за ремонт, нитро бензин, безсмъртие и... разбира се, пари в брой. Освен бонуси и конкуренция по пистите ще се сблъскате и с местните ченгета. Те не са особени фенове на Цезар и неговите увеселения и правят всичко възможно да ви спрат. Като казвам всичко възможно, имам предвид, че

ПЛЮСОВЕ:
- Много и разнообразни писти
- Много различни коли
- Възможности за upgrade на колите

МИНУСИ:
- Играта е твърде лесна
- Музиката и звукът за слаби
- Графиката не блести с нищо особено



Това ченге се опитва да ми се качи на главата.

полицаите са изключително самоотвержени

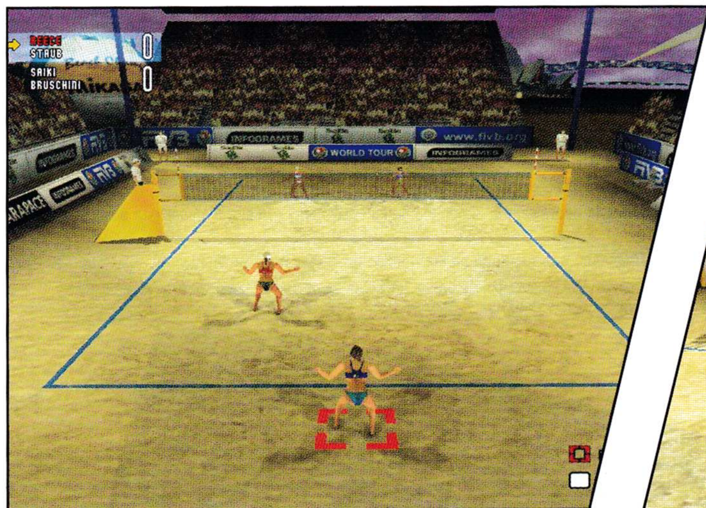
и не се жалят никак при опитите си да превърнат вашата кола с купчина старо желязо.

След като ви писнат шампионатите, можете за десерт да се пуснете и в така наречения Adventure Mode. Това на практика е нещо като мегашампионат, в който имате възможност да се пробвате на всичките 20 трасета.

Сега нека видим обаче и недостатъците на Europe Racer, защото Davilex просто нямаше да са Davilex, ако не си бяха оставили ръцете и в тази игра. Първото трагично нещо е изкуственият интелект. Чак на най-високата степен на трудност компютърните опоненти представляват някакво предизвикателство, а ченгетата, освен че непрекъснато се опитват да ви блъснат, не правят нищо смислено :-(Голяма смешка са и пешеходците. Както може и да се очаква, не можете да се правите на шофьор от Carmageddon и да пълните гробищата с цивилни граждани, които са имали лошия късмет да ви се изпречат на пътя. Начинът, по който бягат обаче хората от вас, е достоен за комедиен филм. По време на тестовете видях акробатични подскоци, залягания, а един дори направи странично превъртане. Най-весело е обаче, когато успеете да минете през някой пешеходец. Тогава... не се случва нищо. Все едно сте минали през призрак. Ако въобще нямаше пешеходци, вероятно Europe Racer щеше да е по-добра игра. Самата графика е прилична, но в момента на пазара има поне десетина по-добре изглеждащи екшън ралита. Същото може да се каже и за звука, който е меко казано посредствен, а музиката е най-добре да бъде изключена, защото започва да дразни след точно 5 минути.

Всичко това е много жалко, защото в Europe Racer определено има свежи идеи и играта като цяло никак не е за изхвърляне. Все пак ако ви се е доиграло екшън рали, можете да дадете шанс на новата творба на Davilex - поне за няколко часа ще се забавлявате съвсем прилично.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
3	4	4	3



Началото на нощен мач - предусещам дюдюкането на публиката.



Тази почти хуманоидна фигура всъщност би трябвало да е на професионален плажен волейболист. Може би от женски пол, но нищо не е сигурно...

Power Spike Pro Beach Volleyball

Пародия на тема "плажен волейбол"

■ Carapace ■ http://www.us.infogrames.com
■ P2 300, 32 MB RAM, 241 MB HDD ■ плажен волейбол ■ 1 CD

За да попадне една игра в рубриката Recycle Bin, не е достатъчно тя просто да е лоша. Тя трябва да е дотолкова забележителна със своите недостатъци, че да изпъкне като гноясал палец сред другите посредствени заглавия на месеца и така да се добере до заслуженото си място в коша за боклук. Този месец играта Power Spike се пребори за съмнителния приз абсолютно безкомпромисно.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

И по-лоши игри съм виждал... само дето в момента ми е трудно да се сетя кои бяха! Power Spike има претенциите да е реалистичен спортен симулатор на тема "плажен волейбол". По думите на създателите играта едновременно предлага много опции и е лесна за овладяване, да не говорим колко е революционна... Дрън-дрън - всъщност става въпрос за поредното боклукчаво заглавие, което струва по-малко от носителя, на който е записано...

Дойде сезонът на плажния волейбол!

Лято е! Средностатистическият потребител се стяга за ежегодната си почивка на Хаваите (или в Китен, ако става въпрос за нашенците). В главата на същия този средностатистически потребител се гонят лазурни облачета, пенливи морски вълни, спомени и въжделения около романтиката на морския бряг... Каква игра да продадеш на такъв човек? Много ясно - лятна игра! Спортна, една такава... Игра, в която атлетични младежи и стройни девойки по бански костюми припкат по пясъка, демонстрирайки спортния дух на младостта на фона на безсмъртния чар на лятото! Горе-долу така са разсъждавали производителите от Carapace, докато са се трудили над новата си игра. В логиката им няма нищо погрешно. Ще ми се да можеше да кажа това и за играта.

Това, което наистина прави наистина лошо впечатление в случая с Power Spike, е тоталната техническа демодираност на тази игра. В днешно време разглезените геймъри, в това число и аз самият, са свикнали на перфектни 3D-модели и максимален реализъм в спортните симулации. За тази цел се използват motion capturing технологии и се наемат професионални и талантливи графични дизайнери. В Power Spike няма и помен от такова нещо. Фигурките на волейболистите по-скоро приличат на извънземни, отколкото на човешки същества. Състоят се от по десетина полигона и е много трудно да намерите някаква съществена разлика между моделите на мъжете и жените. Движенията им също са неестествени. Не по-малко грозни са и терените, на които ще играете. Създателите на играта явно високо са ценили своя труд, защото почти не са се постарали да моделират същински триизмерни обекти, а наляво и надясно са разлепили грозни, плоски текстури. Почти всичко е статично - в това число дори и публиката. Забелязах един жалък опит за анимиране на морските вълни на тренировъчния терен, но резултатът е далеч от задоволителното. Може и да сте си мечтали за прелитащи чайки, пъстри сърфове, кръстосващи морето и т.н., но поне в тази игра няма да ги видите. Да не казвам голяма дума - може и да ги има някъде, но поне аз не успях да ги дочакам...

Като изключим потресаващо грозната графика, в цялата игра няма абсолютно нищо забележително. Тя е също толкова безлична, колкото и фирмата на никому неизвестните й създатели - да сте чували досега за Carapace? Учудвам се, обаче, че точно Infogrames са се решили да станат техни разпространители и да съсипят каквото е останало от някогашната си репутация.

За завършек ще повторя старата максима, че за всеки влак си има пътници. В интернет попаднах на рецензия, която се изказваше доста положително за играта. Авторът признаваше, че графиката е далеч под днешните стандарти, но изтъкваше като огромен плюс интуитивното управление, подходящо дори за начинаещи играчи. Лично аз явно не успях да го оценя и дори мога да кажа немалко ругателни слова за него, но ще се въздържа. За мен Power Spike ще си остане това, което е - посредствена игра, с качеството на заглавията от най-демодираните телевизионни конзоли.



ДОСИЕ

Име: Саймън

Професии: Магьосник, Фокусник, Вълшебник, Чародей, Заклинател, Илюзионист, Наивник - не е много добър в нито една от тях.

Хобита: Жени, Блатна яхния, Клептомания, Екзорцизъм, Дървесни червеи и всякакви комбинации от тези елементи.

Минали постижения: Simon the Sorcerer, Simon II - Лъвът, Магьосникът и Гардеробът.

Последна информация за него: ноември 2000 - www.simon3d.com

Статус: MIA - изчезнал по време на акция за преминаване в третото измерение. Счита се, че е мъртъв.

Реквием за един магьосник

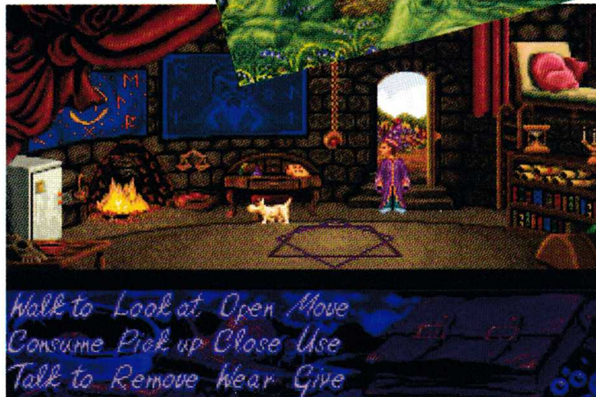
■ Adventure Soft ■ Quest

Simon 3 - трябваше да има такава игра... Само че разпространителските компании целокупно решиха, че двуизмерните куестове принадлежат на миналото и тя така и не се появи на бял свят. Simon 3D - трябваше да има такава игра. Трябваше да е излязла още преди много месеци, когато на сайта на нейните автори се появи съобщението, че е готова и скоро ще се продава. Но не би... Саймън изчезна мистериозно, така, както само велик илюзионист може да го направи - при това без алаказам, фокус-мокус и трикове с огледала.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com



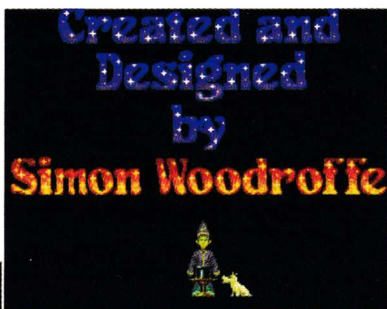
Тези симпатични гоблини скоро ще обядват с един тийнейджър от друго измерение.



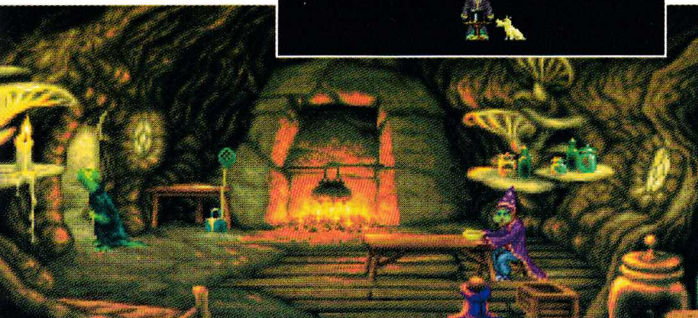
Някой тук да е поръчвал Велик Магьосник без аншуа?

Преди няколко години прежалихме Simon 3, а сега се налага да гадаем какви са причините за смъртта на дългоочаквания Simon 3D. Официално становище по въпроса няма. Всъщност за нас - играчите, не е важно дали са виновни разпространителите, които не са спазили първоначалната уговорка, дали са виновни разработчиците, които не са успели да създадат конкурентна игра на съвременно техническо ниво, или е виновна просто злата карма, която често прецаква хубавите куестове. Фактът е налице - в гробището на никога неиздадените заглавия от жанра наред с WarCraft Adventures, Larry 8 и двуизмерния Simon 3 сега почива и Simon 3D. Поклон пред светлата му памет!

Съвпадение ли е, че главният дизайнер също се казва Саймън? Мисля, че не...



Мммм! Блатна яхния - вкусно!



Но стига черни мисли - Саймън завинаги ще е жив поне в сърцата на куестаджиите. Дори и да няма ясно бъдеще, нашият герой може поне да се похвали с величествено минало - два култови заглавия, от времето на големия разцвет на куестовете.

Макар че по онова време куестове се правеха масово, малко от тях успяваха да се доближат до класата на LucasArts-ките хитове. Едно от тези успешни заглавия бе Simon the Sorcerer - отрочето на никому неизвестната компания Adventure Soft. Авторите на тази игра успешно бяха заимствали добрите хрумвания на LucasArts - дотолкова успешно, че дори някои журналисти се заблудиха и писаха, че Simon е заглавие от каталога на LucasArts. Простено им е - Simon наистина много приличаше примерно на Monkey Island II, която излезе горе-долу по същото време. Подобен интерфейс, подобни герои, загадки, диалози, подобен сюжет... Само дето вместо майтапчийско-пиратска история ни бе поднесено пародийно фентъзи в стил "ранен Тери Пратчет".

И въпреки всички тези прилики в случая не става дума за нагло плагиатство. В играта Simon сравнително малкият авторски екип бе вложил огромно количество труд, талант, хумор и въображение - това си личеше още от пръв поглед. Графиката бе просто най-доброто, което можеше да се направи с подобна технология и дори LucasArts-ските заглавия отстъпваха по този показател. Даже днес Simon изглежда много красиво с ярките си цветове и изпипаните до последния пиксел декори, а ниският графичен режим по никакъв начин не накърнява тази прелест. Със същото старание и внимание към детайлите бяха изпипани и всички останали игрови елементи.

Продължението, което се появи няколко години по-късно, не отстъпваше по нищо на оригинала. Стилът изцяло бе запазен, а самата игра бе още по-добра. Авторите явно бяха придобили самочувствие от успеха на първата част и не се колебаеха вече да се отклоняват от каноните на жанра и да реализират дори най-щурите си хрумвания. Сюжетът бе невероятно оригинален и умопомрачаващо забавен, а краят на играта недвусмислено обещаваше ново продължение...

И то никога не излезе. Парадоксално, но Simon 3 бе отхвърлен именно заради старомодната си графика - същата графика, която бе може би найголемият плюс в първите две части. Нищо, че по онова време играта бе наполовина готова и всички публикувани скрийншоти изглеждаха страхотно... Разпространителите се заинатиха - 3D, та 3D. И авторите зарязаха всичко и започнаха отначало. След още две години труд се оказа, че и триизмерната игра никога няма да бъде издадена...

Това бе тъжната история на Саймън. За съжаление няма хепи-енд, но какво да се прави - в реалността има и такива истории. Май ще е необходимо вълшебство, за да преживеем найновото приключение на Саймън. Случайно да познавате някой магьосник?

Clive Barker's Undying™



Изиграйте, за да разберете истинския смисъл на думата страх

Като се има предвид, че съм фен на поредицата Resident Evil, не очаквах някакво си FPS да ме уплаши. Бях чел много preview-та за Undying, в които се казваше, че играта ще ме накара да подскачам от стола заедно с клавиатурата и че след като я изиграя, няма да видя спокойна нощ. Въпреки това си мислех, че по страшно нещо от Resident Evil-а няма и няма и да видя скоро.

Cloud
cloud_strife@dir.bg

Уви, още след като стартирах играта ми направи впечатление страшно добрият interface, съпроводен с много яка музика, която направо смразява кръвта (между другото, препоръчвам ви да играете Undying на тъмно и с усилени на max тонколони, така максимално ще си вдигнете адреналина и не са ви нужни никакви бънджи скокове:). Нагласих си бутоните, усилих звука, вдигнах resolution-а на 1024x768 с 32-битов цвят и бях готов за игра. След постното intro, което разказва историята на нашия главен герой, започнах gaming-а от някакво странно имение и

тогава...

тогава дойде СТРАХЪТ!!!

"Мда... очевидно бях сбъркал в преценката си", казах си аз, слагайки диска с Undying в раздел "Изиграни". След Half-life това беше най-добрият shooter, който бях играл и може би един от най-добрите FPS, правени някога. Но стига приказки, нека започна с обективния анализ на играта.

GRAPHIC

Графиката е базирана на добре познатия ни Unreal енджин, който е дал възможност на авторите да развихрят своята фантазия, създавайки един графичен шедьовър. Страхотни текстури и анимации на враговете, както и на оръжията и на магиите и на всичко останало:)

Такава гама от цветове и картини не се среща често, само погледнете screen-овете и ще се убедите сами, че това е рай за човешкото око. Може би за красотата помага и чудесното level-design дело на Dell Siefert, който се е погрижил да гледаме с часове суперския дизайн на замъци, пещери, манастири и дори мрачни канали, красотата не може да се опише, тя трябва да се види.

ЗВУК И МУЗИКА

Не случайно ви казах да играете Undying с усилени на max тонколони, така ще изпитате огромно удоволствие и същевременно страх от звуците, излизащи от вашите speakers. Не веднъж ще се въртите със стола, за да се убедите, че зад вас няма никого, било то заради ужасяващия вой на гадните Howlers или шашкащото грухтене на Tibet war cannon. Никога няма да забравя как за пръв път чух тези Howlers - веднага си помислих, че са зад мен и още с обръщането отправих няколко изстрела, но за мое учудване там нямаше никой. Вторият вой ме накара да опра гръб в стената и да се огледам поне 10 пъти в празната стая и точно когато на третия път се успокоих, от сенките изскочи тая гадина и ме накара с рязко движение да си рестартирам PC-то и да притичам до WC, а моята sound карта си е някаква обикновена Yamaha, просто ме е страх да си помисля за притежателите на SB Creative или нещо подобно. Шапка им свалям на създателите от Dreamworks Interactive за музиката, тихото зловещо напяване в манастира или първата ми среща с Aaron (рязкото променяне на звука ви кара да настръхнете). С ръка на сърцето мога да кажа, че това е най-доброто озвучаване в FPS, което прави 80% от атмосферата на Undying, така че веднага се замислете за покупката на по-хубава sound карта.

ВРАГОВЕ, ОРЪЖИЯ И МАГИИ

Какво е FPS без голям брой гадове за избиване и необходимите оръжия (в нашия случай и магии) за размазването им по стените. Отначало ще се запознаете отблизо с гореспоменатите Howlers, които не са чак толкова силни, но пък са бързи и нападат изненадващо и на групи. С навлизане навътре в играта броят на гадините, които ще ви тровят живота, ще нарасне значително, като добавим и boss-овете, Undying не може да се оплаче от липса на сган за ликвидиране :). Мои лични фаворити са тъпите, но яки, Jemaas - много ми правеше кеф да ги трепя (ама и те сещаха да стрелнат от време на време). За разлика от обикновените гадини, за boss-овете се иска и малко сиво вещество (една подсказка, много ще ви трябва келтската коса). Като стана дума за коса, арсеналът в Undying не е никак скромен (като се има предвид, че всяко оръжие си има и алтернативна стрелба), той включва: обикновен пистолет, двуцевна пушка, споменатото тибетско оръжие (с формата на дракон), келтската коса, арбалет, странния Gel'ziabar stone, и един Phoenix, който, да си призная, не съм използвал. Алтернативните режими не са нищо специално, изстрел от 2-те цеви за пушката, zoom за арбалета и т.н. На създателите явно не са им стигнали оръжията, а са решили и да добавят някоя друга магия, която в комбинация с подходящо оръжие дава възможност за сеч в стил Quake III. Аз например с косата, включен shield и skull storm ги отнасях като тайфун японското крайбрежие:). Магиите са интересни и имат реално приложение, много е интересна Scrye, с която ще видите какви ли не изродщини, а Invoke ви позволява да съживявате умрелите врагове да се бият за вас. В играта често се срещат и така наречените Amplifyers, които ще ви помогнат да увеличите ефективността на магиите, те се намират по-рядко, затова ги използвайте умно (моят съвет е отначало да сложите малко на Ectoplasm, след това на Haste и всичко останало на Shield и Skull storm).

ИНТЕРФЕЙС И ГЕЙМПЛЕЙ

Както казах, интерфейсът е много удобен и лесен за усвояване. Новаторско е решението на авторите за избора на магии и оръжия, задържаш съответния бутон и с мишката си избираш нужната магия или оръжие, много е удобно в големи мелета, когато само бързината може да ти помогне, а

това определено е бърз метод. По време на игра в долната част на екрана се виждат всички необходими показатели като: избрано оръжие, item, health, мана и магия. С една дума интерфейсът е още един плюс към и без това добрата игра.

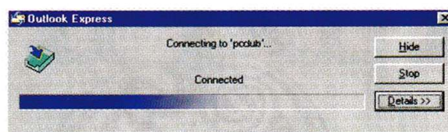
ГЕЙМПЛЕЙ

Под тази дума се разбира удоволствието, което ти доставя една игра, и тези редове са най-трудните в цялата статия, за това ще се опитам да го каза просто и кратко. Undying има един от най-добрите геймплеи (графиката, звукът и level-design-ът са само част от това, което ще видите в тази игра) и Бог ми е свидетел, че той не може да се опише, а трябва лично да се докоснеш до него.

С историята няма да ви занимавам, защото по-хубаво ще е да си я разберете сами, но тя си заслужава и наистина е увлекателна.

В заключение казвам, че който не изиграе Undying, не може да се счита за фен на FPS и никога няма да усети това чувство наречено СТРАХ!!!

pcclub@pcclub-bg.com



Кога ще пишете за Counter-Strike?

From: Ivo <ivakka.gamer@mbox.bol.bg>
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC Club.

Аз съм Иво и много харесвам вашето списание.

Имам да ви задам няколко въпроса:

1. Кога ще напишете статия за counter-strike?

2. Ще сложите ли във вашия сайт игри, които могат да се изтеглят безплатно?

Ваш приятел ИВО!!

Отговорете ми!!!!!!

Reply:

За Counter-Strike писахме и то доста отдавна. Статията излезе още в брой 1 на списанието през октомври миналата година, когато все още сравнително малко геймъри знаеха за този MOD. Не виждаме особен смисъл да пишем пак по въпроса, защото едва ли е останал геймър, на който бихме могли да кажем нещо ново за Counter-Strike.

На нашия сайт и в момента има игри за теглене. Вярно е, че секцията "Свалки" не е актуализирана от известно време, но в това ще оправим в близките дни.

Системните изисквания на "Боклукджийското кошче"

From: The Ufo <theufobg@yahoo.com>
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC Club

На стр.47 (в бр.9 - бел. ред.) е направено review на играта Free Form: Life is a Game. Та сте написали в системни изисквания: PIII 700 MHz! Да не сте имали предвид максимални? На другите игри са дадени 166 до 350 Mhz най-много, а на тази игра сте се пооляли. И тя е в Recycle Bin! Брей, големи изисквания имат тези игри от "Кофата" :-)

Reply:

Такива са й изискванията на Freeform. Просто играта е пример за особено некадърни програмисти, които очевидно действително са използвали някаква версия на BASIC за 3D графиката в играта. Дадените изисквания в никакъв случай не са максимални :(Съвсем минимални са. Дори на такава система Freeform насича сериозно, а на по-слаба машина вероятно въобще няма да може да се играе. Не че от играенето на подобни издънки има особен смисъл!

Критики

From: Alex Banjo <alexbuzdrev@abv.bg>
To: pcclub@pcclub-bg.com

Ще съм кратък. Имам бая критики. И няма да увъртам. Първо за статиите. В списанието пишете за много глупави игри. Сигурно ще кажете, че няма по-хубави. Ми добре. Тогава публикувайте повече писма. И без това има по 3-4 на брой, а съм сигурен, че пощата ви е пълна. Хората обичат да се осведомяват за мнението на читателите повече, отколкото да четат за някакви издънки на фирми а ла Cryo. Махнете статиите за GSM-и. Който го интересува, може да си чете Мобиком. И сега финала. Това за емулаторите е много ценно. Веднага се зарових в Net-а да си взема Impact, за да играя Street Fighter-а. Та значи влизам си аз и к'во да правя като нямам адрес. Отивам в Search.com и пиша Impact и то ме мотка 30 мин. само докато прегледам всички страници като 2/3 бяха за астероиди и подобни. Нали, намерих го след бая ровене, инсталирах го, пускам го, няма някакъв файл. Чета readme-то, пише, че трябва да го сваля от Internet. Намерих го от някакъв patch пак след 1/2 час и вече готов за игра. Обаче остават Rom-овете. И тъй като Impact-ът вече не се upgrade-ва никой не се занимава да разпространява златните файлове. Моткам си се вече 3-ти час и виждам ромове за тая програмка. Мисля си аз, вече му се вижда края, влизам и к'во стана, отвори ми още 10 link-а, половината на френски, другата на китайски, като за да ги прочета, трябваше да сваля 527 шрифта (само 3 часа и половина. 5-ти час). Още един сайт с игри за Импакт-а. Влизам, обаче страницата - закрита. За 2 часа намерих още 15 закрити, 3 които не могат да се отворят (и два пъти по толкова такива, които не могат да се затворят), и.... около 10, които ми отваряха още по 10 за всяка и в които нямаше нищо. Общо станаха около 6-7 часа в търсене на една пата-кютица. Щеше ли да ви коства нещо да ми спестите това мъчение и да напишете сайта с Rom-овете.

Просто едно редче....

Надявам се само аз да съм се изългал да търся една залязла програмка измежду купища комети, link-ове, йероглифи и вул-

гарни снимки. Дано занапред да пишете къде може да намерим ЛЕСНИЧКО и ПРОСТИЧКО един емулатор и игрите за него. МОЛЯ!!! Всъщност защо в диска не слагате готов емулатор и след това във всеки следващ по 2-3 игри.

Стана моето четиво малко дължко, но ако се жертвате и не пишете за Militato: Return of the Patatoe-Commando, Legogangbang или Nokia 8310 ще остане място и зе него.

Скоро пак ще ви плюя, така че Bewere of Risin' Spit!!!

BYE from Kompir

Reply:

Толкова много критика накуп отдавна не бяхме получавали :) Значи по ред на номерата.

Емулатори можем да пускаме на диска, но не и ROM-овете към тях. Проблемът е, че те подлежат на авторски права и ще имаме сериозни проблеми, ако ги публикуваме. Това е горе-долу същото като да искаш от нас да пуснем Diablo II: Lord of Destruction на следващия диск! Бихме го направили с огромно удоволствие, ама не може. Все пак ако разлистиш по-внимателно този брой и прочетеш 55-а стр., вероятно мъките ти ще свършат бързо. На описания там сайт има всичко, от което се нуждае всеки фен на емулацията, а и освен това сайтът е изключително бърз.

Сега към игрите в броя. Ясно е, че не всички заглавия са върха. Също така обаче има игри, които звучат интересно, за които се прави шумна реклама, а други издания пишат хвалебствени статии. Човек се изкушава да си ги купи. Според нас е добре да осведомим нашите читатели за всичко, което се появява на пазара, като хитовите игри естествено получават по-голямо внимание.

Спортни страсти

From: Kiril Totev < ktotev85@bulinfo.net>
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, пичове,

Няма да ви хваля, че ще съм много банален - имам един въпрос. Абе, да кажем, EA Sports правят суперяки спортни игрички - то е футбол, то хокей, то е Формула 1 и много още. Пък има и много други хубави спортни игри, които не са на EA Sports. Ама защо никой не прави игри на тема волейбол? Срещат се 1 на 1000. Да, ама не е честно. В момента единствено праскам Blooby - качих си го от вашия седми брой. Игричката ме кефи, ама честно да си кажа, вече ми омръзна да ги гледам онези два сопола - червения и зеления :)

Няма ли яки игрички на тема волейбол?

Чао от мен, много поздрави на екипа и продължавайте да сте най-якото списание.

Ваш фен Thanatos

Reply:

Очевидно волейболът не е сред най-любимите спортове на авторите на игри. В този брой представяме една волейболна игра, но единодушно можем да ти препоръчаме да си продължиш с Blooby - хем е пълна версия, хем е по-добра от недоразумението Power Spike Pro Beach Volleyball. Разбира се, в момента, в който EA Sports или някоя друга фирма пусне нещо волейболно, веднага ще те информираме от страниците на списанието с подробно представяне, защото и сред нас има големи фенове на този прекрасен спорт.

Новият диск

From: Georgi Nikolov <genie_gin_rc@mail.bg>
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте,

Поздрави на най-най всеки ги знай.

Вие сте единственото списание, което чета с удоволствие където и да съм. Като почна да чета дори и до тоалетна отивам с него :-) Без майтап!

Този път сте се постарали за шапката на диска. БРАВО!!! Много добре сте я направили.

Само някои неща да доизкусурите и ще сте THE BEST. Значи трябва да промените тия картинки в "Галерия", щото така са задръстени. И слагайте малко повече програмки. Все пак не се казвате Gamer-PC Club нали?!?

Иначе шапката е доста добре направена и искам да питам с коя програмка сте я правили. А и с коя програма сте правили филмчето (рекламката) на PC Club?

Бъдете все така добри и уникални в това, което правите.

MoonMan

Reply:

Благодарим за хубавите думи за диска и се надяваме, че новият му облик се е харесал не само на теб. За картинките от Галерията - и ние знаем, че в последния брой не бяха най-добрите възможни, но липсата на време не ни позволи да подберем по-добри. Мислим, че в новия интерфейс има определен напредък в тази насока. Иначе самият интерфейс се прави на Delphi, а клипчето е рендерирано на 3D Studio.

Искам драйвери!

From: aj <cacko@mail.bg>
To: pcclub@pcclub-bg.com

Hello, PC Club,

Защо не слагате драйвери по дисковете? Аз лично не виждам смисъл от наличието на 15-20 демота на игри. Но май хората препочитат да пробват поредните демоверсии на поредните 10 боклука, отколкото да намерят на диска новите драйвери за видеокартата или звуковата карта. Е, вярно, ще кажете, да, ама едно демо е над 20-30 MB, докато едни драйвери са 2-3 MB. Така е, обаче NVIDIA имат навика да пускат нови драйвери през 1-2 седмици, редом с тях основните производители на видеокарти правят почти същото, като при тях драйверите придобиват размери от 5-6 до 10 MB. Да не говорим за LiveWare на Creative, който е към 30 MB.

Ами това е моето си лично мнение. Бих се зарадвал повече, ако на дисковете към списанието ви намирам повечко драйвери, непоредното демо или някоя "задължителна" програма. Добре, че поне слагате новите версии на IE, но заедно с него, ако слагахте и някой patch...

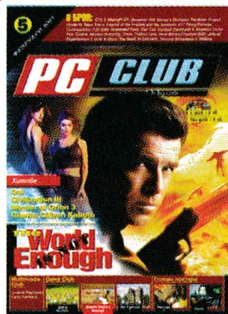
Reply:

2-3 MB драйвери се теглят сравнително лесно дори през калпав Интернет. Докато едно гигантско демо като Arcanum е само по силите на хора с гигантско търпение или наети линии. За твоя утеха на новия диск сме пуснали най-новите Detonator-и на Nvidia. В бъдеще също ще пускаме от време на време актуални драйвери особено ако те предлагат значителни подобрения.

Колекция

Всеки от предишните броеве на списание "PC Club" можете да закупите директно от редакцията, в геймклубовете "Матрицата", "Инферно", "Маската Z", "Микрофон и Мишка", както и на масите на площад "Славейков", От редакцията можете да закупите от пакет с 5 от досегашните броеве по ваш избор с диск на специалната цена от 15 лв. за всичките 5 броя.

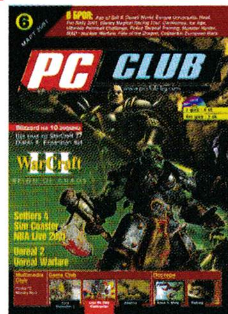
Брой 5



Civilization III, Master of Orion 3, GTA 3, Midnight GT, Giants, Новите екшъни на Electronic Arts, The Patrician 2, Screamer 4x4, Quake III: Team Arena, Stupid Invaders, B17 Flying Fortress, Oni, Star Trek Starfleet Command 2, Gunlok, Dave Mirra's Freestyle BMX, Gold & Glory: The Road To Eldorado, Disney's Dinosaur, Aladdin in Nasira's Revenge- 47

На диска: Quake III: Alliance 2, Internet Explorer 5.5, Oni, Fallout Tactics, UT Maps, Doom 3D Accelerated, Three Kingdoms, Jetboat Superchamps 2

Брой 6



Blizzard на 10 години, NBA Live 2001, Settlers 4, Cossacks: European Wars, Sim Coaster, Pizza Connection 2, Age of Sail 2, Europa Universalis, Carnivores: Ice Age, Pro Rally 2001, Ducati World, Unreal 2, Unreal Warfare, America, Heist

На диска: Global DivX Player, Warcraft 3 Movies, Stunt GP, MAD, Giants, Flash 5, Dreamweaver 4, Direct X 8a, Duke Nukem 3D MOD за Quake 3

Брой 7



One Must Fall: Battlegrounds, Heroes of Might & Magic 4, Clive Barker's Undying, Serious Sam, F1 Racing Championship, Icewind Dale: Heart of Winter, Severance: Blade of Darkness, Hired Team: Trial, Star Wars: Battle for Naboo, Riddle of the Sphinx, Times of Conflict, The Messenger

На диска: Star Wars: Battle For Naboo, Serious Sam, Wraiths Extreme A-Grav Racing, Hired Team: Trial, Sonic Foundry Siren, Vulpine GL Mark, Emperor Censored Movie

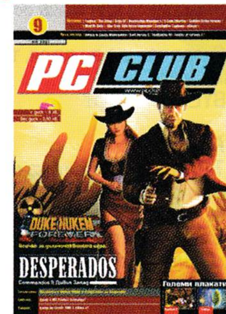
Брой 8



Black & White, Tribes 2, Fallout Tactics, Star Trek: Away Team, Evil Dead, Gothic, House of the Dead 2, Worms World Party, Summoner, The Sims: Houseparty Expansion, StuntGP, Outlive, CeBIT 2001, Hostile Waters, MS Office XP

На диска: Black 7 White Bonus Creatures, Counter-Strike 1.1, Star Trek: Away Team, Quake: The Movie, Counter-Strike: The Movie, Tribes 2 Soundtrack, Max Payne Soundtrack, Sandra 2001, Photo Modeler 3.1

Брой 9



Репортаж от E3 2001, Tropico, Desperados: Wanted Dead or Alive, Echelon, X-Com Enforcer, Sudden Strike Forever, eRacer, The Sting, Myst III: Exile, Bundesliga Manager X, Mechant Prince II, Eurofighter Typhoon, Fly! 2, SegaGT, UEFA Challenge, Cultures: Revenge of the Raingod, Erotica Island, Mr.Driller

На диска: Arcanum, Asterix Mega Madness, Legends of Might & Magic, Space Tripper, Z2 Steel Soldiers, Operation Flashpoint Arcade, Counter-Strike Maps, PC Club Wallpaper Collection

Charts

Седмична класация на PC Data
www.pcdata.com

по продажби (САЩ и Канада)

1. The Sims (3)
2. The Sims/ House Party (1)
3. Myst 3 Exile (-)
4. Black & White (2)
5. Pearl Harbor: Zero Hour (-)
6. The Sims/Livin' Large (5)
7. MP Roller Coaster Tycoon (4)
8. Age of Empires II: Age of Kings (8)
9. Diablo II (10)
10. Tropico (6)

Класация на Gamespot
www.gamespot.co.uk

(Англия)

1. Black & White (1)
2. The Sims/ House Party (2)
3. Cossacks: European Wars (3)
4. Half-Life: Generation (4)
5. The Sims (5)
6. Championsip Manager: 2000/01 (6)
7. Z: Steel Soldiers (-)
8. Gangsters 2 (-)
9. The Sims/Livin' it up (Livin' Large) (8)
10. Tropico (9)

PC Club представя Анкета на www.pcclub-bg.com

На www.pcclub-bg.com от 8 до 23 юни проведохме анкета за любимата стратегия в реално време на посетителите на сайта. Посочените заглавия получиха следните гласове:

Общо гласували: 337

1. StarCraft (101 гласа) 29%
2. C&C: Red Alert 2 (69 гласа) 20%
3. Emperor: Battle for Dune (30 гласа) 8%
4. Tzar - The Burden of The Crown (29 гласа) 8%
5. WarCraft 2 (27 гласа) 8%
6. Cossacks (18 гласа) 5%
7. Sudden Strike (8 гласа) 2%
8. Kohan: Immortal Souvereigns (4 гласа) 1%
9. Друга (51 гласа) 15%

Отсега нататък ще превърнем тези анкети в ежемесечни, така че очакваме вашите гласове на www.pcclub-bg.com.

Очакваме вашите критики и предложения за тази рубрика.

A BUG's Life

Един топъл летен следобед, на околомръсното шосе на София, нейде между двата долни крайника на една беззъба професионалистка с леко мургав оттенък на кожата, Пешко Въшката се радваше на живота и весело си подсвиркваше...

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Уупс, грешен разказ. Я отначало.

Един топъл летен следобед в братска Америка, в една задръстена с безброй листа, кутии от пица, картонени чашки за кафе и какви ли не други продукти на програмистския труд стаичка в офисите на Black Isle Studios цареше задушевна, направо задушлива атмосфера. Гъст цигарен дим се стелеше из въздуха, а няколко огнени лъча слънчева светлина проникваха през затворените щори, преминаваха през стаята и се опитваха да изпепелят плакатите на Металика върху отсрещната стена. Клавиатурата отчетливо тракаше, компютърът кротко жужеше, а една възедричка капка пот лениво се търкаляше надолу по огряното от синкавия блясък на монитора чело на Програмиста... Той се беше вторачил в екрана иззад тежките лупи на очилата си и с резки движения скролираше из хилядите редове програмен код, някъде между които се криеха виртуалните събратя на Пешко Въшката, когато от коридора долетя гръмогласен вик:

- Джесиииі!

Робърт Дъфи се опитваше да отвори затрупаната с тонове хартиени боклуци врата на офиса на колегата си. В резултат на провелата се преди месец и половина стачка за заплати, чистачката беше уволнена и сега щаб-квартирата на Black Isle приличаше на бунище.

- По дяволите... - изруга Робърт. - Джеси, покажи се най-после, дявол те взел!

Вратата се открехна с пет сантиметра и отвътре се показа обрасла с четина физиономия. Ако не познаваше колегата си, Робърт щеше да си помисли че в офиса им е влязъл саскуоч.

- К'во бе? - сопна се саскуочът.

- Доведох една ОВЦА... Имаш ли свободно време?

Джеси Рейнолдс се почеса по врата и учудено сбърчи мощни вежди. Неговият колега бе прочут женкар и сменяше мадамите ежеседмично, но никога преди не го беше чувал да нарича гаджето си овца. "Странно..." помисли си Фъргъс, "дали пък не е... нее, не ми се вярва...". За да го опровергае, в този момент от далечния край на коридора се разнесе жално блеене.

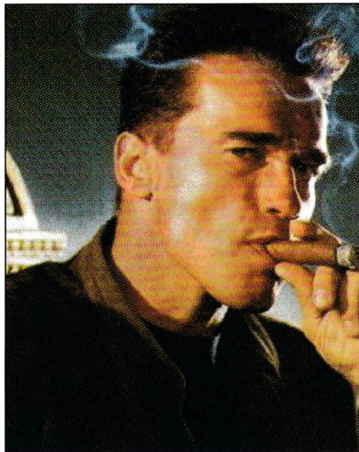
- Хайде, решавай по-бързо, че съм я вързал за парното. Ако го изкърти, пак ще ни удържат сметката за ремонта от заплатите.

Джеси се поколеба за секунда, после уверено прекрачи прага на офиса си и брадясалата му физиономия се разкриви в дяволита усмивка, когато затръшна вратата след себе си. Щеше да провери сорса за багажника на колата по-късно...

Няколко месеца по-късно...

I'm only happy when it rains... Песничката на Garbage изскочи в съзнанието ми като най-подходяща за случая и весело си я затананиках. Валеше, бях подгизнал, но въпреки това ми беше хубаво - очакваха ме няколко незабравими седмици в един друг свят, свят, в който разбрах, че съм безнадеждно влюбен, още когато видях финалните надписи на Лудия Макс. Стисках здраво прясно изпечения CD-R в ръка и с ускорено темпо зашляпах из локвите по пътя към дома. Петнайсет минути по-късно се изтръсквах върху плочките в коридора и съблечах мокрите дрехи. След още пет вече седях пред компютъра напълно подсушен и бях готов да се гмурна в пост-апокалиптичната атмосфера на Fallout 2. Последваха няколко доста безпаметно преминали дни и нощи, прекъснати от една неприятна случка, която ми подейства като леден душ. Ето какво стана. Открадвам си аз няколко bozar-а от охраната на търговеца на оръжия пред NCR, мятам ги в багажника при другите стоки с намерението да ги съхранявам там докато си повиша достатъчно big guns показателя, плащам на някакъв тип да ми пази колата и отивам в града. Свършвам си работата, излизам и ахвам. Колата си е там, ама от багажника няма и следа! Веднъж вече ми я крадоха, сега какво, някой е дошъл с флекс и е отрязал само багажника със стоката ли? Отивам при "пазача" с намерението да му търся сметка, ама той е ни лук ял ни мирисал. Е, нервирам се и го застрелвам, после някакви типове ме погват и аз скоропостижно се изнасям от града. Пеш. При това найблизкият сейв беше на половин ден игра разстояние. Тръгнах да го зареждам, и докато чаках, тежки мисли ме налегнаха: "Аман от програмистко безхаберие, ей! То бива бъг, ама чак да ти изяде багажника? Ами тия от Quality Assurance-а? Счупили са си палците от въртене май... Но, както и да е. Ще я превъртам тая игра, каквото ще да става. Само да зареди проклетият save...".

Interview



Interview

ARNOLD SCHWARZENEGGER

Арнолд е вторият син на Густав и Аурелия Шварценегер. Роден е на 30 юли, 1947 г., в град Тал, Австрия. Младият Арнолд се увлича силно по бодибилдинг още от гимназията и родителите му са щастливи при влизането му в казармата, надявайки се, че армейският живот ще го откъсне от манията по трупане на мускули. Обаче той бяга от поделението си, за да участва в конкурс по бодибилдинг, за което прекарва седем дни в арест, но спечелването на конкурса смекчава вината му и Арнолд бива уволнен предсрочно, за да продължи с развитието на интересите си. След заминаването си за Америка Шварценегер участва в няколко второразредни филма. Звездата на австриеца изгрява с "Конан Варварина", след който се подреждат хитове като "Зов за завръщане", "Последният екшън герой", двете серии на "Терминатор", "Хищникът", "Истински лъжи", "Краят на дните", "Заличителят", "Шестият ден", както редица други екшъни и комедии. Предстоящи филми с участие на Арнолд са "Терминатор 3" и "Истински лъжи 2". Живее в Лос Анджелис със съпругата си, популярната журналистка Мария Шрайвер, и четирите им деца - Катерин, Кристина, Патрик и Кристофър.

Arnold Schwarzenegger

Игрите са част от развлекателната индустрия и не трябва да се взимат за фактор, определящ за живота на когото и да било.

Иван Георгиев: Господин Шварценегер, как ще коментирате спекулациите относно евентуалното ви напускане на шоубизнеса и навлизането ви активно в политиката?

Арнолд Шварценегер: Много неща се изписаха и казаха. В по-голямата си част са верни, поне за намеренията ми за участие в политиката. Това, което трябва да стане ясно, е, че независимо от политическите ми намерения, ще изпълня настоящите си планове за киното. Няма да се оттегля от шоубизнеса преди завършването на Истински лъжи 2 и Терминатор 3.

Иван Георгиев: Говори се, че снимките на Терминатор 3 вече са започнали. Кога ще ни разкриете кой ще изпълнява ролята на злодея? Едни твърдят, че терминаторката ще е Пета Уилсън, а други залагат на Фамке Янсен.

Арнолд Шварценегер: Не сме напреднали чак толкова в подготовката за снимките. Единственото, което може да се каже със сигурност, е, че сценарият е готов. Сред актьорите, чието участие е сигурно, мога да посоча само себе си и Едуард Фърлонг. Има и други сключени договори, но те ще бъдат обявени за пресата на по-късен етап. Кастингът продължава.

Иван Георгиев: Преди няколко месеца стана малък скандал за игрите по следващия Терминатор. Тогава вие лично се намесихте със становище по въпроса. Какво точно се получи?

Арнолд Шварценегер: Не бих определил станалото като скандал, макар че редица медии се опитаха да го отразят като такъв. Просто компаниите, които ще правят игрите по филма, започнаха да говорят прекалено рано, а това беше изрично забранено в договорните ни отношения. Недопустимо е още сега изтичане на много данни за персонажите и историята на игрите, които в голямата си част дублират тези на филма. Отделно сценарият все още претърпяваше корекции.

Иван Георгиев: Какво е мнението ви за насилието в игрите и игрите като цяло? Смятате ли да обърнете внимание на тези теми при ваше евентуално участие в политиката?

Арнолд Шварценегер: Нямам конкретно отношение за игрите. За мен те са част от развлекателната индустрия и не трябва да се взимат за фактор, който е определящ за живота на когото и да било. Децата ми са по-навътре в нещата от мен, макар че вече порастнаха и имат малко по-различни интереси. Определено не ги намирам променени от Нинтендото или филмите с насилие.

Иван Георгиев: Как ще коментирате изказванията на критици, които твърдят, че бъдещите филми с ваше участие никога няма да повторят миналите ви успехи?

Арнолд Шварценегер: Това са субективни прогнози и е редно да се коментират чак когато стане ясно дали са били верни или не. Не мисля, че Терминатор 3 ще се приеме по-лошо само защото Арнолд и Едуард са вече по-възрастни. Добрият сюжет и професионалната реализация са факторите с решаващо значение. Вие лично познавате ли някой, който може да си представи успешен Терминатор 3 без Арнолд?

Иван Георгиев: Как виждате успешното бъдеще на филмите? Връщане към стила на класиките от миналото или продължаване на налагащата се тенденция за акцент върху визуалните ефекти?

Арнолд Шварценегер: Съвременните технологии си спечелиха непоклатимо място в киното и връщане назад няма. Грешката, която допускат някои продуценти, е, че залагат само на тях, без да търсят изчистване на сценариите от слабости и обогатяване на съдържанието им. Успешните филми са тези, които достигат до сърцето на зрителите. Тези, които дават теми за размисъл извън киносалоните.

Иван Георгиев: Ще чакаме с интерес бъдещите ви кинопроекти и ви желаем успех в евентуалната ви политическа кариера.

Арнолд Шварценегер: Благодаря ви.

Интервюто е взето с любезното съдействие и посредничество на MovieHeadlines.net

www.SetCom.bg

Не е тайна, че Интернет е най-големият информационен източник, познат на човечеството. В тази насока хардуерни и софтуерни сайтове Бог дал бол, но в България нещата винаги са с надолу главата. В нашата страна такива сайтове се броят едва на пръстите на едната ръка.

Кирил Георгиев
Dreamer@pcclub-bg.com

Всъщност нещата в Македония са още по-зле - там хората се радват на един-единствен IT сайт, но нека се върнем отново в България и да разгледаме с какво е известен Сетком и за какво се бори :)

Идеята на този IT сайт е да предостави на читателите си статии на български език с компютърна тематика както и най-накрая да даде възможността на хората да теглят необходимите им драйвери, игри и софтуер от локален български сървър, хостван от Гукис и ТЕА ООД, който да реши проблема с бавния достъп до сървъри, намиращи се извън страната. Защо трябва да продължавате да обикаляте редица западни страници, за да разберете какво се е случило днес в областта на хардуерните и софтуерни продукти, като можете да посетите един-единствен български сайт? Макар в момента информацията, която може да се намери в SetCom.bg, да е насочена главно към графични карти, процесори, дънни платки, софтуер (включително игри) този сайт постепенно разширява своя кръгозор и се стреми да предостави все повече и повече актуална и най-важното - полезна за потребителите информация.

Освен новини, прегледи и файлове уебсайтът съдържа и раздел, поддържащ актуална ценова база дани за България, раздел с онлайн база-данни с резултати от овърклок, позволяваща и автоматично въвеждане на данни.

Амбициите на четиричленния "екипаж" на Сетком са да погледне извън границите на България и към края на годината да засенчи класиците в жанра AnandTech, Tom's Hardware, iXBT Labs, 3D News.ru и т.н. със своята английска версия - нещо, в което аз съм напълно убеден.

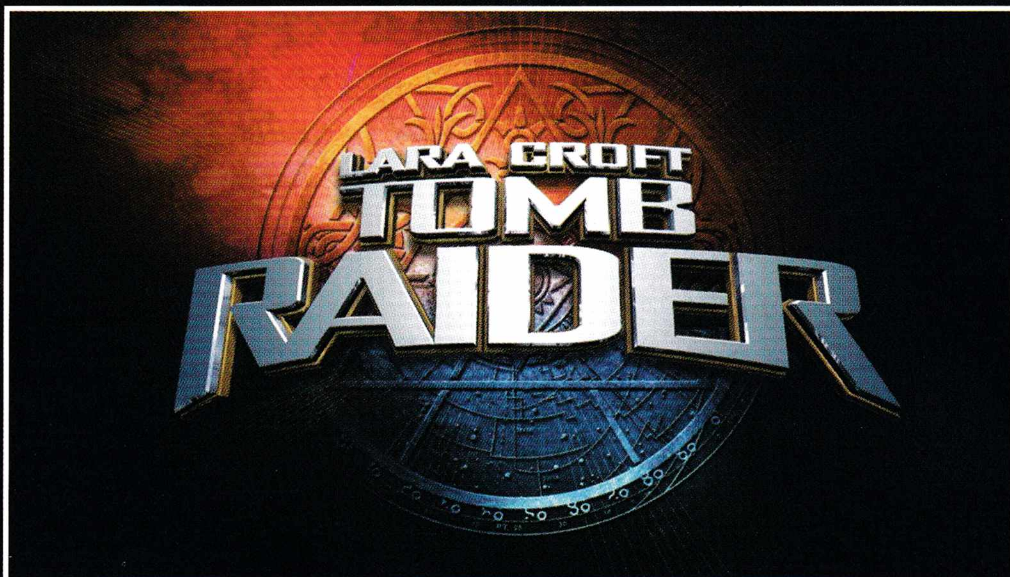
www.aceroms.com

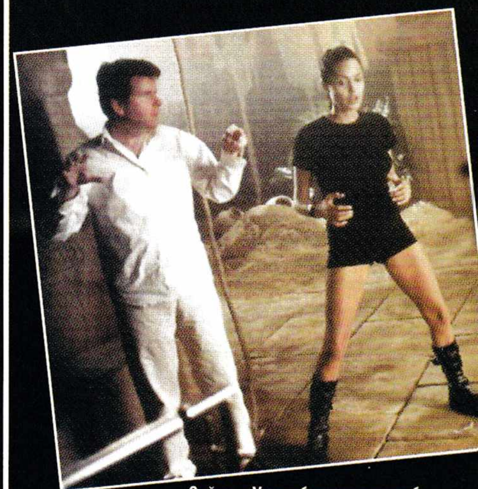
Царството на емулаторите

Напоследък намирането на ROM-ове за популярните емулатори стана доста трудна задача. Радостното е, че все още има сайтове, където човек може да си намери пълен комплект игри за MAME.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Един от тези сайтове е френският aceroms.com. Първият сблъсък с него е доста странен, защото главната страница е изцяло на френски, а въпреки че има и английска версия, тя е доста постна и предлага само малка част от съдържанието на оригиналната страница. Въпреки това дори незнаещите езика на Балзак ще се ориентират сравнително лесно. Менюта като Good Roms са достатъчно красноречиви. Когато веднъж се впуснете в дебрите на aceroms.com, ви чака безкрайно удоволствие. Сайтът предлага почти всичко: стандартните ROM-ове за MAME и други аркадни емулатори, екзотики като гигантските Killer Instinct 1 & 2 (по над 100 MB), игри за Gameboy и всякакви конзоли, както и за повечето класически 8-битови компютри. Единственото, което няма да откриете, са дискове за PlayStation, но те така или иначе са твърде големи за теглене, ако нямате наета линия под ръка, а и Sony водят епична битка срещу всякакви опити за емулация. Другата добра новина е, че на сайта можете да намерите и самите емулатори, като така ви е спестено чуденето коя точно програма ви е необходима, за да си пуснете току-що изтеглената игра и дали действително имате последната версия на съответния емулатор. Единственото, което остава да ви пожелаем, е приятно теглене и геймене :)





Саймън Уест обяснява подробности за следващата сцена.

Анджелина Джоли е Лара Крофт на големия екран

Едва ли името на Лара Крофт се нуждае от представяне. Вече пет години тя категорично заема първото място на най-популярната и най-сексапилната компютърна героиня, която се е появявала досега. На 15 юни Лара тръгва да завоюва нова територия - киното...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com



В същност от доста време компютърните игри и киното живеят в странна, но напълно обяснима симбиоза. Доскоро

обичайната практика беше след появата на някой кинохит да се пусне и съответната игра

като средство за допълнителна реклама и начин за припечелване на някой долар отгоре. Не са едно и две заглавията от този тип, които не се отличаваха с особено качество. Нека само си припомним игрите по 5th Element, Starship Troopers или безкрайните опити да се направи нещо впечатляващо по иначе безспорно печелившата тема Star Trek.

Разбира се, има немалко случаи, в които нещата са коренно различни. Страхотните Star Wars-игри са един подходящ пример за това, че когато с разработката се захванат майстори в бранша като Lucas Arts, хитовете следват един след друг.



По пътя към разрешаване на поредната загадка.

Не бива да се забравят Dune-заглавията, които бяха резултат от невероятния творчески потенциал на Westwood. Със смесени чувства се посрещнаха някои от опитите за създаване на филми по сюжета на популярни геймърски заглавия. Street Fighter и Wing Commander бяха на границата на провала.

Други като Mortal Kombat или Super Mario Brothers постигнаха приличен успех, но така или иначе вратите на Холивуд вече са отворени за свежите идеи, идващи от геймърската индустрия.

В последните години развитието на технологиите промени драстично облика на компютърните игри. Те се развиха до степен, която позволи създаването на ново поколение напълно автентични екшън-герои, които по нищо не отстъпват на тези от комиксите, филмите и спорта. В повечето случаи обаче тези култови образи бяха от мъжки пол като Duke Nukem, човека с половин живот Gordon Freeman или все още актуалния и напълно "сериозен" Sam Stone.

С Tomb Raider Eidos направиха истинска

революция в геймърската индустрия

Те успяха да привлекат нежния пол пред мониторите и така промениха веднъж завинаги стандартната представа за средностатистическия геймър. Това стана факт благодарение на най-сексапилното виртуално създание, нежната алтернатива на Индиана Джоунс, наречена Лара Крофт. Едва ли ще бъде пресилено ако кажа, че с появата си Лара предизвика невероятно оживление сред геймърите. Мъжката част от феновете на компютърните игри жадно попиваха приятно изваяните Ларини форми, а почитателките на виртуалните приключения намериха разбираем и приемлив за техния мироглед образ. Примерът на Eidos се оказа заразителен и феминистката вълна нахлу масирано в доскоро почти изцяло доминираната от мъже-герои територия. За илюстрация на мащабите на това явление е достатъчно да се споменат само някои имена като Елексис от Sin или Джули от Heavy Metal F.A.K.K.2. Те обаче не успяха да достигнат популярността на Лара Крофт и причината за това не е само в естетическите достойнства на въпросната госпожица, а и в приятния, интригуващ геймплей на всички заглавия от поредицата Tomb Raider. Името на Лара Крофт се превърна в синоним за невероятен комерсиален успех. На пазара се появиха десетки фенски артикули, носещи запазената марка Tomb Raider. Лара Крофт-куклите, якетата, тениските, чашите, запалките, раниците, медальоните и ключодържателите са само малка част от комерсиалната истерия, която маркетинговите стратези на Eidos организираха. Конкурсите за двойнички на Лара Крофт също бяха едно изключително интересно явление. За периода от 1996 година до днес, различни модели се вживяваха в тази роля, като сред тях може да се споменат Рона Митра (E3 през 1996/97 година), Нел МакАндрю (E3 през 1998 година) и Лара Уелър (E3 през 1999 година). Това явление не



Land Rover Defender е официалният джип във филма.

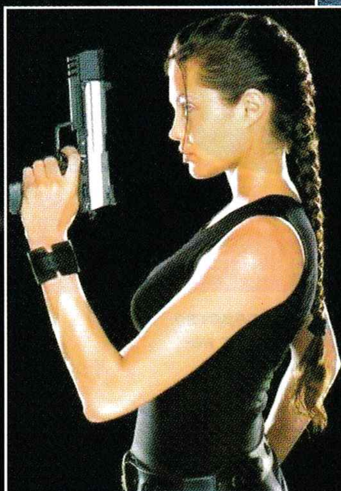
Очакванията на производителя на филма и критиците са, че това ще бъде един от летните кинохитове. За това говорят солидният бюджет, страхотният саундрак и преди всичко присъствието на сексапилната Анджелина Джоли в главната роля под режисурата на доказания майстор на екшъна - Саймън Уест. Въпреки това отзивите на зрителите в САЩ са противоречиви. Чуват се както възторжени мнения, така и сравнително негативни.

подмина и България. За съжаление тези опити бяха много далеч от истината и в определени моменти имаха откровено трагикомичен характер.

Всъщност идеята за филм по Tomb Raider започна да витае из въздуха преди четири години. По принцип това време е предостатъчно за създаването на произволен филм, но както хората от Paramount, така и тези от Eidos очевидно са имали сериозни съображения за отлагането на проекта. Все пак през 1997 и последвалите една-две години

поредицата Tomb Raider беше едно от най-продаваните заглавия

и едва ли имаше особена нужда от допълнителна реклама. През последните две години популярността на това култово заглавие спадна и съвсем естествено дойде моментът за започване на работата по филма. Още повече, че от Eidos споменават за напълно нова Tomb Raider-игра, която по непотвърдени данни ще излезе на пазара през втората половина на 2002 година във версии за PC и PS2. През 1999 г. започва работата по филма с бюджет, който възлиза на около 100 милиона долара. За режисьор е избран признатият майстор на екшъна Саймън Уест. В творческата му биография влизат касови заглавия като "Въздушен конвой" и "Дъщерята на генерала". Изборът на актриса за ролята на Лара Крофт е колкото труден, толкова и лесен. Въпреки че се споменават имената на Деми Муур, Сандра Бълок и дори секс-бомбата Ана-Никол Смит, безспорно най-подходящото лице на компютърната героиня е едно и то се нарича Анджелина Джоли. По този повод Пол Болдуин (шеф на маркетинга в Eidos) казва: "Тя е Лара Крофт! Нейният нахакан стил е точно това, което търсихме." Поканата за участие във филма тя получава малко преди да бъде наградена с Оскар



Анджелина Джоли като Лара Крофт.

за ролята на Лиса в Girl, Interrupted (появил се в България под името "Луди години"). Първият сериозен успех на Анджелина Джоли в голямото кино е добре познатият и у нас филм "Хакери", където тя се превъплъщава в образа на сексапилната хакерка с прякор Acid Burn. Редно е да се отбележи и нейното участие в "Да изчезнеш за 60 секунди", където партнира на Никълъс Кейдж. Актрисата е родена на 4 юни 1975 година. Пълното ѝ име е

Анджелина Джоли Войт

Дъщеря е на една от легендите в киноиндустрията Джон Войт, който също участва във филма Tomb Raider като баща на Лара Крофт. Само като факт може да се отбележи, че в близо 40-годишната си кариера той участва в около 50 филма, като сред тях си струва да се отбележат "Параграф 22", "Среднощен каубой", "Анаконда", "Мисията невъзможна" и "Пърл Харбър". Другите участници в Tomb Raider - The Movie са значително по-неизвестни. Крис Бери е прислужникът-иконом на Лара Крофт, Даниел Крейг е в ролята на Алекс - приятел на Лара, Йън Глен е лошото момче във филма, а Лесли Филипс е стар приятел на Лорд Крофт, който се обърнал против него. Джулиън Тут е Пимс, помощничка на злия герой, а Ноа Тейлър е Брайс - гений в областта на роботиката.

Филмът е заснет за по-малко от 6 месеца. В него за пореден път госпожица Крофт, този път от плът и кръв, ще трябва да доказва своите умения и воля да се справя със зап-



летени ситуации. Жанрът на това заглавие може да бъде определен като приключенски екшън, примесен със сладникава романтика на фона на екзотични кътчета от света като Камбоджа, Исландия и други. В него има както напрежение, загадъчност, мистика, интриги така и чист неподправен екшън в добре познатия стил на култовото заглавие Индиана Джоунс, но всичко това е поднесено от режисьора по един различен, съобразен със съвременните тенденции в киното начин.

Задължително трябва да се спомене и невероятният саундтрак на филма Tomb Raider. С парчета в него участват U2, Nine Inch Nails, Chemical Brothers, Missy Elliot, Outcast, MOBY, Delerium, Fatboy Slim и други. Интерес предизвиква и финансовата подкрепа на мощни фирми като Ericsson, Pepsi, Land Rover и Taco Bell. Във филма Ericcson се представят с интересното мобилно устройство HBH 10 и концептуалния авангарден прототип на мобилен комуникатор, за които можете да научите повече на сайта на производителя. Land Rover демонстрират възможностите на страхотния автомобил с висока проходимост - Defender TD5.



Кой ли ще отнесе това копие?

ФАКТИ

- Както във филма, така и в живота Анджелина Джоли е дъщеря на Джон Войт.
- При обявяването на филма се чуват слухове, че ролята на Lara Croft може да бъде поета от Сандра Бълок, Деми Муур и дори от секс-бомбата Ана Никол Смит.
- Твърди се, че около 10 процента от приходите на филма ще бъдат за Eidos.
- След снимките на "Хакери", Анджелина Джоли се омъжва за Джони Лий Милър – също участник във въпросния филм. Бракът им трае 3 години. В момента е съпруга на Били Боб Торнтън.
- Анджелина Джоли винаги носи на врата си флакон с капки от кръвта на втория си съпруг.

TOMB RAIDER - ИГРИТЕ:

Tomb Raider (PS, PC, Saturn)
Tomb Raider Gold (PC)
Tomb Raider II (PS, PC)
Tomb Raider II Gold (PC)
Tomb Raider III (PS, PC)
Tomb Raider: The Last Revelation (Dreamcast, PS, PC)
Tomb Raider: The Lost Artifact (PC),
Tomb Raider (GameBoy Color)
Tomb Raider: Chronicles (Dreamcast, PS, PC)

ПОЛЕЗНИ ЛИНКОВЕ:

- www.tombraidermovie.com - сайт на филма
- www.tombraider.com - официалният Tomb Raider - сайт
- www.ajolie.com - сайт с подробна информация за Анджелина Джоли
- www.electra.com/retro/tombraider - саундтрак на филма
- www.landrovertr.com - Lara Croft и Land Rover TD5 Defender
- www.ericsson.com/tombraider - Lara Croft и мобилните комуникации

GSM игрите

Мобилните телефони ни връщат назад в историята на компютърните игри

Мобилният телефон вече е нещо повече от средство за гласова комуникация. Новите модели предлагат невероятно количество екстри. Една от тях са игрите...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Бурното технологично развитие на мобилните комуникации доведе нещата дотам, че притежаването на GSM-апарат вече не е лукс, а необходимост. И тъй като тези устройства спадат към вещите, които човек почти непрекъснато носи в себе си, съвсем естествено е производителите да помислят и за различни варианти за относително приятно прекарване на свободното време. Функциите на съвременните мобилни телефони далеч не са изчерпват само до възможността за извършване на разговор. При така наречените Smart Phones, които обединяват в едно PDA и мобилен телефон, възможностите в това отношение са неограничени, но при масово продаваните GSM-и нещата стоят по малко по-различен начин. Поради технологичните им особености вкарването на стандартни игри е практически невъзможно. По тази причина производителите са се спрели на вече позабравените, но легендарни заглавия от зората на компютърния гейминг като

Tetris, Space Invaders, Pac-Man, Socoban

и други. В никакъв случай не може да се каже, че усещането от GSM-игрите е същото както при оригиналните им варианти. Причините за това са най-вече в техническите специфики на мобилните телефони. Малкият размер на дисплея и още по-малките бутони на клавиатурата оказват своето влияние. Все пак трябва да се има предвид, че предназначението на GSM-апаратите не е да бъдат миниатюрни геймърски машини.

Преди няколко години на пазара в България се появиха първите апарати на Nokia с вградени игри. Тези телефони бяха предназначени за архаичната система на Мобиком, но основната концепция беше запазена и при новите технологични чудеса, които предлага финландската фирма. Актуалните заглавия на Nokia са общо седем. Pairs II е игра за памет със символи. Основната цел е за определено време да бъдат отворени двойките повтарящи се карти, които се появяват на екрана. Opposite е семпла логическа игра с максимално прости правила. Печели този, който пръв успее да подреди четири пула в редица, колона или диагонал. В Racket можете да се пробвате на мини-тенис. Bantumi донякъде наподобява табла, но както пише в инфото към нея, тя била вариация на древната африканска игра Mancala. Задачата в Rotation се свежда до подреждането на числа в определена последователност.

Snake II е най-популярната игра в телефоните на Nokia,

която едва ли се нуждае от представяне. Най-любопитното заглавие е вариацията на тема Space Invaders. Тя е наречена Space Impact и може да бъде намерена в по-новите модели 3310 и 3390. Това е първата "force-feedback" игра за мобилен телефон. При всяко попадение върху вашето космическо корабче се включва вибрационната аларма, което придава съвсем ново усещане в GSM-гейминга. Nokia са помислили и за някои допълнителни екстри като мултиплейър. Някои заглавия могат да бъдат играни от двама участници, като обменът на информация между апаратите се извършва през инфрачервените им портове.

Siemens също не изостават от геймърските тенденции в мобилните комуникации. В S25 и неговия наследник S35 има четири игри. Wayout е триизмерен лабиринт, в който ще трябва да се ориентирате и да намерите изход. Тук ще срещнете и добре познатия от всяка версия на Windows Minesweeper. По тази причина не бива да се изненадвате от забавния надпис "With Compliments Of Microsoft", който ще се появява при всяко стартиране. Quattropoli е почти идентично копие на Opposite, познат от някои модели на Nokia, а Reversi е логическа игра. С появата на MP3-телефона SL45 Siemens разнообразиха репертоара. Освен Quattropoli и Reversi, в този апарат има 5 нови заглавия. The Maze е семпла игрица, която на практика не е нищо повече от вариация на тема Pac-Man. В Super Mind целта е да се открие случайно генерирано четири цифрено число. Move The Box е римейк на добре позната игра Socoban, в която трябва да се подреждат сандъци по определен начин. В SL45 е застъпен и shooting-жанрът. Това е забавната игра Wacko. В нея трябва да целите появяващите се от дупките миловидни животинчета, като внимавате да не уцелите някой от периодично изскачащите зайци. Home Run няма нищо общо с бейзбола. Това класически jump 'n' run, в който ще трябва да прекарате вашия герой до следващото ниво сред дъжд от враждебно настроени мобилни телефони.

От игрите, които Ericsson използват в своите продукти, си струва да се отбележат Tetris и популярният пасианс Klondike. Полезно хрумване на производителя е предвидената възможност за save&load - функции.

Игрите на Nokia са достъпни и в Интернет.

Това са игрите в авангардния Siemens - SL45.

SIMpad



Новият мобилен продукт на Siemens става и за игри.

Да бъдеш мобилен, максимално добре информиран и откриваем по всяко време, навсякъде. Това са едни от най-важните предпоставки за успех в съвременния свят. Siemens предлагат атрактивни решения за хората със сериозни бизнес-ангажименти и... дебел джоб.

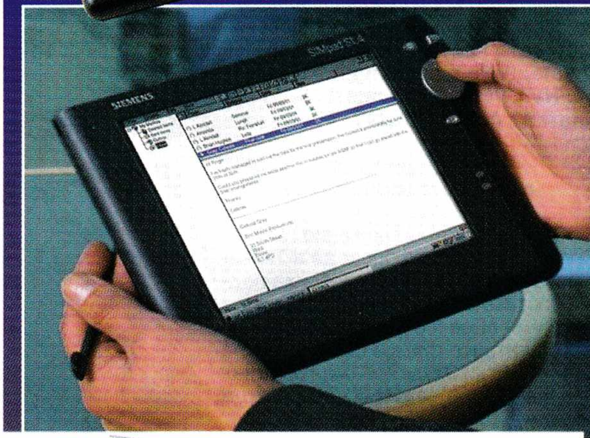
Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

За разлика от пазара на персонални компютри, доминиран от "Wintel"-концепцията, при персоналните цифрови помощници нещата стоят по доста различен начин. Palm-базираните устройства продължават да заемат водеща позиция, въпреки усилията на Microsoft да наложат своите Windows CE - Pocket PC системи. Така или иначе тепърва предстои битката при най-малките компютри, особено от гледна точка на интеграцията им с мобилните телефони. Операционната система EPOC (позната най-вече от Psion-устройствата) ще бъде неизменна част от така наречените Smart Phones на световните лидери в света на мобилните комуникации като Nokia, Ericsson и Motorola. От своя страна Microsoft успяха да спечелят Trium, Sagem и Siemens за тяхната Windows CE-кауза.

Амбициите на Siemens в производството на компютри не са нещо ново

Сътрудничеството с Fujitsu през последните години роди сериите Scenic, Primergy и Lifebook. Сравнително нови обаче са разработките в областта на PDA (Personal Digital Assistant). През 2000 година Siemens пуснаха на пазара IC35 The Unifier. Отзивите от появата му бяха повече от противоречиви. IC 35 тежи само 163 грама, а със своите размери от 108x86,5x20,5 мм се нарежда сред най-малките устройства от този тип. The Unifier разполага с 55-бутонна QWERTY-клавиатура, която поради своята големина не е особено удобна за употреба. Много по-удачно решение би било въвеждането на touch screen, но за съжаление този вариант не е използван. Дисплеят е монохромен, с размери 240x160, без задно осветление. IC35 The Unifier е оборудван с 2MB флаш памет, а двата MMC (MultiMedia Card) и Smartcard-слотовете осигуряват допълнителни възможности. IC35 може да бъде свързан към GSM-апарат през IrDA или с помощта на кабел. Обменът на данни с персонален компютър се осъществява чрез докинг-станцията SyncStation. Освен стандартните функции на органайзер, The Unifier дава възможност на потребителите да получат достъп до Интернет. За целта устройството разполага с максимално опростен e-mail-клиент и WAP, версия 1.1.

На проведените през тази година CES в Лас Вегас и CEBIT в Хановер, Siemens направиха категорична заявка за участие в световния пазар на PDA. Изключителен интерес предизвика новата им разработка, наречена SIMpad. Това устройство впечатлява със своя нестандартен дизайн. Въпреки че е базиран на Windows CE, размерите му 260x180x30 мм са значително по-големи от тези на стандартния Pocket PC, а теглото му от 980 грама се доближава повече до това на съвременен лаптоп. "Сърцето" на SIMpad е 32-битов Intel StrongARM процесор, работещ на тактова честота от 206 MHz. Един от големите плюсове на това устройство е големият 8,4-инчов дисплей, който за разлика от повечето Windows CE-устройства е ориентиран по ширина. Висококачествената 16-битова графика с резолюция от 800x600 се осигурява от вградения графичен контролер MQ200. Обемът на флаш-паметта е 16 MB. Li-Ion-акумулаторите осигуряват до два часа непрекъсната работа. Връзката с други устройства се осъществява с помощта на USB и инфрачервен интерфейс.



Софтуерното осигуряване е изключително богато

SIMpad ще се доставя с Windows CE-версии на браузера Internet Explorer, поддържащ Java. Трябва да се споменат и продукти като e-mail клиента Outlook Express, текстообработката PocketWord и графичния редактор PocketPaint. Новото устройство на Siemens не разполага с клавиатура и работата с него е възможна благодарение на чувствителния на допир екран. Въвеждането на данни става чрез вградения софтуер за разпознаване на ръкопис или посредством виртуалната onscreen клавиатура. Като замисъл този продукт е нещо повече от персонален цифров помощник и по-скоро може да бъде определен като мултифункционален преносим терминал. Акцентът в SIMpad е поставен най-вече върху комуникационните му възможности. Той може да бъде свързан към GSM-апарат, а в бъдеще се предвиждат също варианти за приложения, които да отговорят на възможностите, които ще предоставят задаващите се GPRS и UMTS. За съжаление цената на SIMpad (около $1200) е доста висока за устройство от подобен вид.



ди-
мал-
ри.

NVIDIA nForce



Хит на сезона или провал на годината? По-скоро първото...

Преди няколко месеца страшна новина разтърси света - появиха се слухове за чипсет от NVIDIA с кодовото наименование Crush. Последваха един куп плахи въпроси: NVIDIA прави чипсет? За дънни платки? Ама как така?

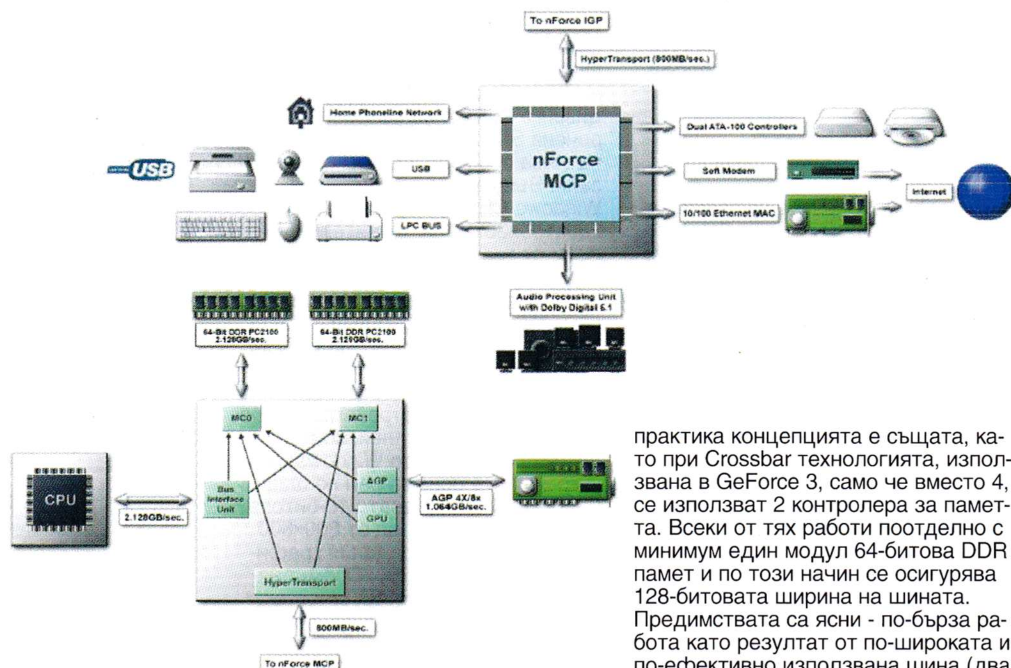
Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

На последното изложение Computex, което се проведе в Тайван в началото на юни, се разбраха подробностите около чипсета с официално име nForce и изказванията на конкурентните фирми станаха направо панически: Леле?!? Ама това много страшно, бе? Ами сега? Какво ще правим? Хлъц...

Така е то. Страшничко си е. Даже Intel не искат да дадат лиценз на NVIDIA за версия на чипсета за P3 от страх да не се случи така, че изведнъж целият пазар да бъде зает от конкуренцията и те да си останат с пръст в устата. Причините за това са известно количество нови названия, които стават ясни още при първия поглед към диаграмата на чипсета. IGP, MCP, TwinBank Memory Architecture, HyperTransport, DASP, StreamThru и още, и още... Цял чувал с нови и напълно непознати понятия, които са способни да удавят всеки незапознат с въпроса човек. На масовата публика ще й трябва известно време и усилия, за да осмисли и свикне с новите наименования, затова нека започнем с обясненията. Първо,

IGP и MCP

Тези две абревиатури означават Integrated Graphics Processor и Media and Communications Processor и въпреки малко странните названия, според компютърния тълковен речник отговарят съответно на досегашните



понятия северен и южен мост (northbridge и southbridge). Директно към IGP-то са свързани процесорът, паметта и AGP 4x слотът на дъното. Ако не сте особено придирчиви към видеото, последният може и да остане празен, тъй като в IGP-то има вграден GeForce 2 MX контролер, който в момента е достатъчен за повечето игри, но до появяването на дънни платки с чипсета ще бъде поостарял. Интересен е фактът, че видеото използва системната памет - нещо, което е способно да отврати голямата част от хората на секундата. Но благодарение на TwinBank технологията, пропускателната способност на системната памет е увеличена на 4.2GB/s - цифра, която е доста по-голяма от 2.7-те GB/s при стандартния GeForce 2 MX (от чипсетска гледна точка nForce отново е без конкуренция - двуканалният RDRAM има пропускателна способност 3.2GB/s, а пък нормалната PC133 памет е някъде на опашката с 1.05GB/s). Картинката се разваля от факта, че по време на работа шината на паметта не се използва единствено от видеото. Не знам точно как ще се разпределя наличната пропускателна способност на шината на паметта между различните устройства, но би трябвало производителността на вградения MX да е приемлива, още повече че той е свързан с останалата част от IGP-то чрез AGP 6x. За TwinBank архитектурата - на практика концепцията е същата, като при Crossbar технологията, използвана в GeForce 3, само че вместо 4, се използват 2 контролера за паметта. Всеки от тях работи поотделно с минимум един модул 64-битова DDR памет и по този начин се осигурява 128-битовата ширина на шината. Предимствата са ясни - по-бърза работа като резултат от по-широката и по-ефективно използвана шина (два контролера означават, че по-малките парченца данни могат да минават без да заемат цялата шина). Недостатъците? Има и такива - за да се възползвате от предимствата на 128-битовата шина, ще трябва да използвате минимум 2 модула памет. Всъщност, за да предложи и по-евтина алтернатива,

чипсетът ще съществува в две модификации - nForce 220 и nForce 420

Първият вариант ще използва IGP-64 чипа, който ще има само един контролер на паметта, ограничаващ пропускателната способност и производителността на подсистемата на паметта до тази на една обикновена система с DDR памет. Вторият ще бъде с IGP-128 и както си му е редът, ще предлага максимална производителност без компромиси. Но да преминем нататък. Преди PCI шината свързваше северния с южния мост, и както може да се очаква от шина с пропускателна способност от някакви си мижави 133 MB/s, задръстванията бяха факт. Само си представете - освен всички устройства в PCI слотовете, шината трябваше да поеме и трафика, генериран от устройствата на южния мост - харддискове, USB и останалите I/O портове, ISA устройства... Intel промени това с Hub-базираната си технология, позната ни от 8xx чипсетите, успя да вдигне летва-

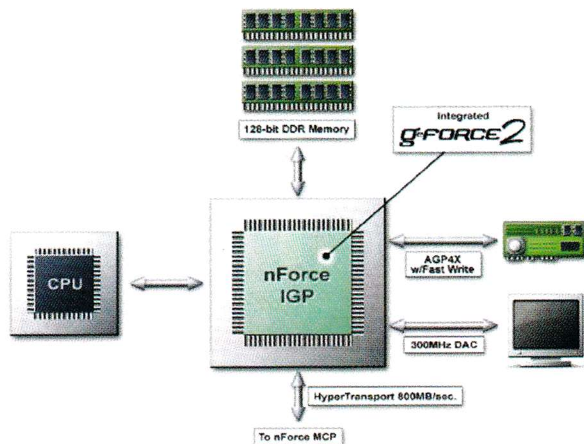
та на пропусквателната способност два пъти по-високо, но сега NVIDIA с лекота я прескача. При това го прави не без помощта на вечния враг на Intel - AMD. Тяхна е HyperTransport технологията (по-рано позната като Lightning Data Transport), която удря в земята всичко появило се досега с нейните 800MB/s. Тя представлява двупосочна връзка, имаща ширина 8 бита и ефективно работеща на 400 MHz (реална честота 200 MHz). Това позволява да се достигне пропусквателна способност от 400 MB/s във всяка посока, или общо 800 MB/s. Следващата нова технология е StreamThru. Тя се използва, за да осигури нещо като наета линия с гарантирана скорост на устройства, които не могат да си позволят да изчакват, осигурявайки им бърз и нисколатентен достъп до системната памет, процесора или видеоконтролера. Така, независимо колко е натоварена шината, устройството си има запазена част от пропусквателната способност, която винаги е на негово разположение. Въпреки че името на тази технология е ново и се лансира от NVIDIA, способността за образуването на така наречените "virtual channels" е

характерна черта на HyperTransport технологията,

т.е. не NVIDIA, а AMD имат заслугите за нейното създаване. Но това едва ли е от значение за потребителя, така че преминавам напред. Вероятно си спомняте Data Prefetch-а в P4 и Athlon 4. Това е функция, която позволява на процесора да предвижда какви данни ще му трябват за в бъдеще и да ги кешира. Ето че сега NVIDIA включват подобна технология и в IGP-то си, която върши същото като Data Prefetch-а в гореспоменатите процесори, само че дейността е изнесена извън процесора. Така всеки може да се радва на подобрение в производителността до 20%, или поне така твърдят от NVIDIA. Тук усещам, че все още не съм казал нищо за възможностите и екстрите в MCP-то. Това са: поддръжка на ATA 100, 6 USB порта, 10/100 Ethernet контролер, софтуерен 56k модем, вграден звук и поддръжка на 1 и 10Mbit-ови HomePNA мрежи. От този списък може би найинтересен е вграденият звук.

Той ще бъде първият звуков процесор, напълно съвместим и отговарящ на стандартите на DirectX 8.

Ще се поддържат 64 едновременно свирещи потока 3D-звук, и 256 2D, както и I3DL2 и EAX2 стандартите. Ще има и вариант на чипсета, отличаващ се по буквата D на края, който ще поддържа Dolby Digital AC-3 encoding. Това са същите екстри, които очакваме в XBOX, което не е изненадващо, като се има предвид, че nForce и чипсетът за XBOX са на практика еднакви като архитектура. Единствената разлика е поддръжката на GTL+ шината на Intel-ските



РЕЗУЛТАТИ

Stream D Copy64

VIA KM133	AMD760	nFORCE 220	nFORCE 420D
259	557	681	970

Sysmark	Winstone (Business)	Winstone (Content Creation)
nFORCE 420D + Athlon 1.2GHz	238	45.5	53.7
i850 + 1.5GHz Pentium 4	200	38.1	47.6

3DMark 2000

	nFORCE 420D	nFORCE 220	i815	KM133
1024x768x16bit	4252	3378	792	708
1024x768x32bit	2683	1813	0	278

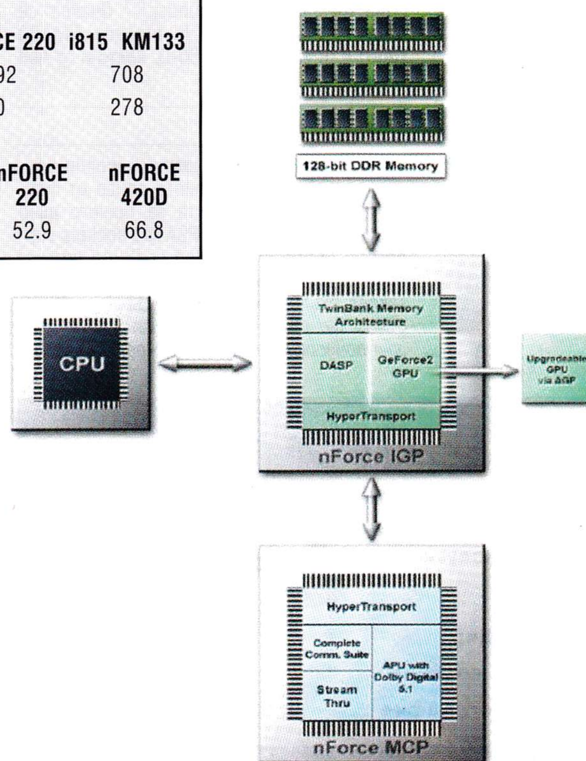
Quake III (1024x768x16bit)

AMD 760+M64	AMD 760+MX200	i815 +MX200	nFORCE 220	nFORCE 420D
30.3	51.5	51.5	52.9	66.8

процесори от страна на версията за XBOX. Това е любопитен момент, тъй като, както ви споменах още в самото начало, Intel отказва да даде лиценз на NVIDIA за използването на тази шина. Но изглежда Microsoft има такъв лиценз за XBOX, понеже, както се разбра преди време, конзолата на софтуерния гигант от Редмънд ще използва Pentium 3 процесор. От цялата тая история много яко ще намажат AMD, които на практика ще произвеждат единствените процесори, съвместими с новия чипсет на NVIDIA.

А като гледам тестовете, си мисля, че много хора ще искат да си го купят. Първите бенчмаркове за съжаление се появиха на хонгконгски сайт (хм, каква изненада, пак азиатци), и поради сравнително лошото ми владеене на тамошния екзотичен език, на който азиатците имат лошия навик да си правят сайтовете, не успях да разбера подробности за тестваната конфигурация. Всъщност в резултатите от единия бенчмарк е споменат Athlon 1.2GHz, но не е сигурно дали всички резултати са постигнати с такъв процесор, за количество памет пък изобщо никъде не се споменава. Но въпреки непредставителността на резултатите и неподходящите системи, с които е бил сравняван nForce (AMD 760-базирано дъно с... M64! Ха!), цифрите изобщо не са лоши. Резултатите под 3D-тестовете са малко слаби (особено под 3DMark2000), но според мен не трябва да се взимат насериозно поради вграденото видео, което въпреки че не изглежда лошо, все пак си има своите недостатъци. Мнозина няма да се задоволят с него и ще сложат по-добри видеокарти, при което се надявам nForce да покаже истинските си възможности, което прави под синтетичните бенчмаркове. Иначе цената на дънните платки, която се очертава да бъде между $150 и $200, ще бъде неоправдана. Но, както стана традиция да завършвам статиите - ще изчакаме до есента, когато ще се появят, и ще видим. А, между другото, ето какво казва човек от Asus за стабилността на чипсета: "Що се отнася до стабилната работа, трябва още да се поработи по този въпрос, но (nForce) е толкова революционна промяна, че е нормално да има някои бъгове".

nМежду nДругото, nПочва nДа nМи nПисва nОт nТия n-та, nБанално nСтана nВече... nVidia, nFiniteFX, nForce... А стига де!



Hardware news

AMD 760 MP & Athlon MP

AMD най-после обявиха своя чипсет за двупроцесорни дъна 760-MP, както и Athlon MP, който официално поддържа работа в SMP режим. "Новият" Athlon MP е почти същият като Mobile Athlon процесора, за който можете да прочетете в PC Club 9. Единствената разлика е липсата на поддръжка на PowerNow! технологията. Засега се знаят следните цени: 1.2GHz - $265, 1GHz - $215. 760 MP чипсетът се състои от северния мост AMD-762 и южния мост AMD-766. Интересно е, че дъна с новия чипсет се появиха още преди неговото официално анонсиране, например Tyan Thunder K7. Очакват се платки от MSI - 6502 (с вграден ATA100 RAID) и от Asus - A7M266-D, както и от Abit и Gigabyte.

Duron и SMP

Да, Duron работи в двупроцесорни конфигурации! Потвърждението дойде от фирмата Tyan - в проспекта за тяхното дъно Thunder K7 пише: "Dual PGA462 sockets support up to two AMD Athlon or Duron processors". Едва ли някой ще реши да използва такова скъпо дъно точно с дърдони. Интересно ще стане наесен, когато се очаква двупроцесорното дъно K7D Master на MSI, с цена около $200.

Matrox обяви G550





Официалното анонсиране на новия 3D-чип на компанията се очакваше от доста време и не донесе особена изненада. Ето спецификациите:

- 2 рендериращи конвейера, с 2 текстуриращи модула на конвейер
- 0.18-микронен производствен процес
- Хардуерни T&L и програмируеми Vertex Shader-и
- 32 MB 64-битова DDR памет
- Поддръжка на EMBM

Хардуерните T&L и програмируемите Vertex Shader-и (справка - статията за GeForce 3 от преди няколко броя) са хубаво нещо, но като цяло картата ще бъде жестоко порязана от 64-битовата шина на паметта. Това я изпраща директно в списъка с конкурентите на GeForce MX, цената от $125 потвърждава този факт.

Tualatin официално представен

Най-накрая Intel обявиха дългоочаквания 0.13-микронен наследник на процесорите с Coppermine ядро. Нуждата от промяна се усети още при първите проблеми, които Coppermine имаше с честотите над 1.1GHz , индикатор за които беше първоначалният провал на 1.13GHz Pentium 3 процесорите. Ето и спецификациите на новия процесор:

- 0.13-микронен производствен процес
- 133 MHz шина
- 1.45V напрежение на ядрото
- 32KB L1 кеш
- 512KB L2 кеш, работеща на пълната честотата на процесора
- Поддръжка на SSE и MMX инструкции

Интересен е фактът, че въпреки 0.13 микронния процес, новият чип явно не се овърклоква толкова добре. Поради високата стандартна честота на паметта и фиксирания множител, при тестовете на прословутия Том Пабст новото 1.13 гигахерцово отроче на Intel достига едва 1.42 GHz (което значи 166 MHz честота на паметта). Въпреки това Tualatin успява да надбяга конкуренцията (която между другото включва "баткото" P4, работещ на 1.7 GHz, и уж по-бавния Athlon 1333) в някои тестове. Нормалният Tualatin няма да работи в двупроцесорни системи, за целта ще има специална сървърска версия на процесора, която освен по поддръжката на SMP ще се различава от нормалния чип и по 512-битовата шина до L2 кеша (тази в нормалния Tualatin е 256-битова). Не по-малко интересен факт е и съвместимостта на новия процесор с добрия стар BX, като единствените проблеми могат да възникнат от разликата в поддържаните волтажи на шината и процесора. Останалите чипсети с поддръжка на Tualatin са i815E B степинг, VIA Apollo Pro133T, Apollo Pro266T както и SiS 633T и SiS 635T.

40GB/плоча от Maxtor

Maxtor поставиха нов рекорд за плътност на записа, резултатът от който са три хард-диска с по 40 GB на плоча. Това са дисковете от фамилията на DiamondMax D540, която включва един диск с 40 GB обем, един с 60, и един с 80 GB. Плочите в новите дискове се въртят с 5400rpm, което на пръв поглед е малко, но поради голямата плътност на записа бързината на работата на диска даже се увеличава. Дисковете имат 2 MB кеш и поддържат ATA100 стандарта.

Нови звукови карти от Creative



Creative обявиха намеренията си да направят нова серия звукови карти с името Audigy. Те ще имат нов, по-мощен звуков процесор (EMU10K2), поддръжка на FireWire интерфейс, система против записване от нелегални дискове (нямам идея как ще работи и какво ще представлява тая защита), добавянето на ефекти под формата на plug-in-и, както и много други глезотийки. Картите от серията ще бъдат три:

- Sound Blaster Audigy Platinum (цена $199)
- Sound Blaster Audigy MP3+ (цена $99)
- Sound Blaster Audigy X-Gamer (цена $99)

Можете да видите изтеклата презентация на новите карти на адрес http://audigy.boom.ru (ех, тия руснаци:))

Страницата подготви Георги Даскалов

U64EMU (KIAME)

или как се емулира нещо, което не само Nintendo мислеше за невъзможно за емулиране



Противно на очакванията, породени от името, този емулатор по изключение не е за Nintendo 64, въпреки че и тук в крайна сметка става дума за продукт на тази японска компания. Това обаче в никакъв случай не го прави по-малко интересен. Още повече че благодарение на него ще можете да пробвате игри, които до съвсем скоро се считаха за абсолютно невъзможни за емулиране.

На практика в момента U64EMU работи само с две заглавия - Killer Instinct и Killer Instinct 2. Според авторите не би било никакъв проблем да бъдат включени и други игри, използващи същия хардуер, но поне засега това е само добро пожелание за бъдещето. Лошата новина е, че последната версия на U64EMU е от края на миналата година, а през последните месеци няма никаква информация за прогреса на проекта. Добрата новина пък е, че няма и съобщения за това, че работата по този превъзходен емулатор е прекъсната...

За съжаление в редакцията не разполагаме с работещи ROMS за Killer Instinct 2, поради което можем да ви представим само първата част на поредицата.

Killer Instinct

Най-бруталната тупалка

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** Rare Software/Nintendo
- **Година:** 1994
- **Платформа:** Аркаден автомат
- **Тествана с емулатор:** U64EMU (Windows)
- **Статус:** Почти перфектна емулация.

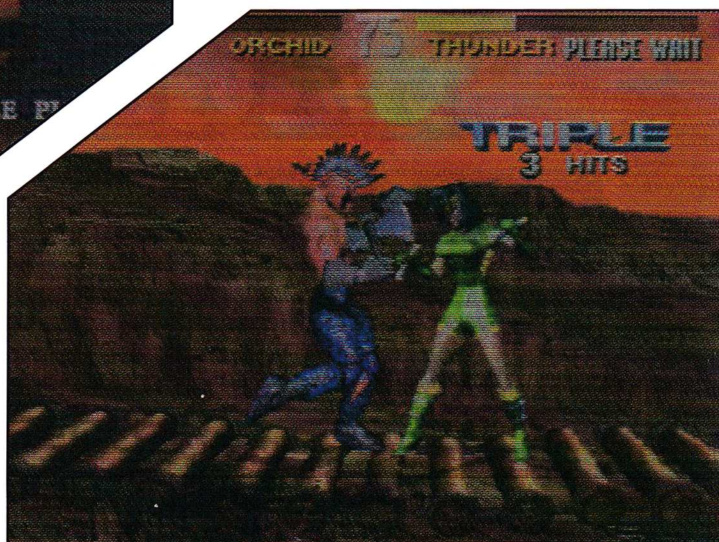


По принцип Nintendo никога не са се славили като фенове на особено бруталните игри. Не случайно цензурата на заглавията за техните конзоли е станала легендарна. В началото на 90-те години японците обаче пускат аркадната хардуерна платформа U64 и наемат старите си дружки от Rare Software да направят някоя и друга тупалка за нея. Резултатът е Killer Instinct, а година по-късно се появява и продължението Killer Instinct 2. Благодарение на своята изключителна бруталност играта скоро бива забранена в доста страни, а Nintendo се принуждават да включат опция за премахване на най-кървавите сцени, за да могат все пак да предлагат на геймърите своя хит.



Какво още има в Killer Instinct освен кофите с кръв? На първо място превъзходна графика, която и до днес изглежда доста добре. Rare Software са постигнали невероятни неща при анимирането на героите, които изглеждат напълно реалистично. Тук е редно да вметна, че преди да се хвърлите да си търсите ROM-овете, е добре да се сдобиете и с бърза линия, защото Killer Instinct е 100 MB, а продължението е скромните 220 MB. Ако се преборите обаче и сте фен на тупалките, ви чакат изключително приятни часове. В Killer Instinct има само 10 бойци, но за това пък те са изключително оригинални. Ще можете да се пробвате в ролята на скелет, кръстоска между човек и влечуго и какво ли още не. Разбира се, всеки от бойците си има свой специфичен стил и така докато овладеете всичките специалитети на десетимата герои ще мине доста време.

Единственият проблем в емулацията на играта е, че авторите на U64EMU не са успели да нацелят всички настройки на оригиналния аркаден хардуер. Това не пречи на играта, но има един сравнително неприятен страничен ефект - изкуственият интелект е на суперсветовно равнище и преминаването на всеки съперник е истинско предизвикателство. От друга страна пък, така истинските експерти в областта на тупалките ще могат да покажат своите възможности срещу действително "убийствени" противници.

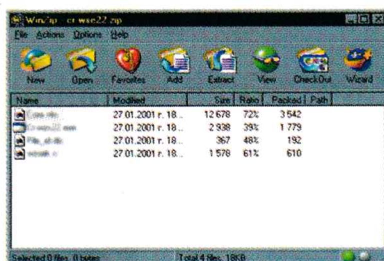


Компресиращи програми

...because sometimes size does matter!

Едва ли има потребител на компютри, който да не се е сблъсквал с файлови разширения като ZIP, RAR, ACE, ARJ и други. За работата с файлове от този тип грижата поемат многобройните съвременни компресиращи програми...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com



WinZip е най-разпространената компресираща програма.

Програмите за компресиране имат дълга история и въпреки невероятния технологичен бум в компютърните технологии, те продължават да намират своето приложение и в наши дни. Съвсем естествено тяхното съвременно предназначение се различава от това в DOS-ерата. Тогава те бяха едно от най-ефективните средства за справяне с ограниченото дисково пространство и липсата на достатъчно евтини варианти за преносими носители с голям капацитет. С поевтиняването на CD-записвачките в голяма степен този проблем беше решен, но се появи ново предизвикателство пред компресиращите програми и то се нарича Интернет. Все още връзките за масовия потребител не са с достатъчно висока скорост и по тази причина използването на различните варианти за компресиране значително облекчава трансфера на файлове през Глобалната Мрежа. За времето на своето съществуване продуктите за компресиране на файлове са се променили много. В интерес на истината промените в по-голямата си част са по-скоро козметични, като основните принципи на работа са запазени, но в известна степен усъвършенствани. С навлизането на Windows и въвеждането на графичен интерфейс употребата на тези продукти беше облекчена значително.

Най-общото определение за архив е

файл, който съдържа в себе си други файлове

Въпреки че тази дефиниция звучи странно, тя като ли най-точно описва природата на файловете от този вид. На този етап съществува невероятно разнообразие от различни архивни формати. Най-разпространеният от тях е така нареченият ZIP. Това обаче в никакъв случай не означава, че е и най-добрият. Резултатите от многобройните тестове недвусмислено показват, че формати като RAR и ACE предлагат по-висока степен на компресия, което означава и по-малък изходен файл. Това зависи от алгоритъма, по който се извършва компресията. Трябва да се спомене, че от голямо значение е също видът на файла, който ще бъде компресиран. Все пак е едно да решите да архивирате BMP или WAV, а съвсем друго, когато опитате това с JPG или MP3, които сами по себе си представляват специфичен вид компресия.

Конкуренцията в този бранш доведе нещата дотам, че

повечето съвременни програми поддържат различни архивни формати

Съществуват различни типове продукти, които боравят с архивирани файлове. Някои от тях са с чисто "архивиращо" предназначение, но съществуват и други (като Windows Commander), при които тези функции са просто един допълнителен бонус за потребителя. Вградената в Windows опция Compressed Folders позволява създаване и разкомпресиране във ZIP-формат. Тези варианти обаче са със съвсем базисни възможности и не могат да се справят със задачи като създаване на self-extracting archive, възстановяване на повредени архиви или разделяне на изходния файл на така наречените multivolume archives и всички други екстри, които са задължителни за утвърдените продукти като WinZIP, WinAce или WinRar.

Определено може да се каже, че

WinZIP е най-разпространената компресираща програма

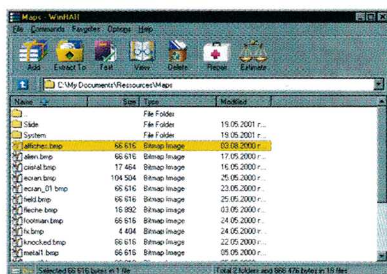
Една от основните причини за това е високата популярност на ZIP-формата, но също така и фактът, че този полезен инструмент разполага с всичко необходимо за съвременния потребител. Поддържаните архивни формати са различни, като могат да бъдат добавяни и допълнителни, което осигурява възможността за работа с по-екзотични форми на компресия. Благодарение на SFX-модула (WinZIP Self-Extractor Personal Edition) е възможно създаването на саморазархивиращи се архиви. WinZIP се справя и със създаването на така наречените "span disks", което позволява раздробяването на голям архивен файл на по-малки части, с обем определен от потребителя. Предвидена е също опцията за сканиране на файловете за вируси, но за целта е необходимо да разполагате с инсталирана антивирусна програма. Интерфейсът на WinZIP е красив, но не особено логично структуриран, което би могло да затрудни потребителите без опит, а и тези, които са свикнали с използването на други програми от този тип. Производителят е предвидил два варианта за интерфейс - класически и wizard. Това се определя още по време на инсталирането, но може да бъде променено по всяко време. Актуалната версия 8.0 може да бъде изтеглена от сайта на производителя (www.winzip.com).

Въпреки че не може да се похвали толкова висока популярност,

WinRAR е програма, която притежава сериозни достойнства

Преди всичко трябва да се изтъкне, че RAR-алгоритъмът предлага по-висока степен на компресия отколкото ZIP. За сметка на това ZIP-архивите се създават доста по-бързо. Друго предимство на RAR е максималната големина на архивния файл, която според производителят на този продукт може да бъде над 8 GB, докато при ZIP-архивите ограничението е 4 GB. WinRar поддържа ZIP, CAB, ARJ, LZH, TAR, GZ, ACE и UUE, а като изходни форма-




WinRAR е бърз и изключително лесен за употреба.

ти може да генерира RAR и ZIP-файлове. Пълните възможности на програмата могат да бъдат използвани само по отношение на RAR-архивите. Интерфейсът е добре структуриран и максимално опростен, така че едва ли би затруднил по-неопитните потребители. Освен за Windows, WinRar се предлага и за операционни системи като DOS, OS/2, Unix, Linux, BeOS и други. Последната версия на програмата е 2.8, а сайтът на производителя е www.rarsoft.com.

През последните години нашумя така наречената

ACE-компресия

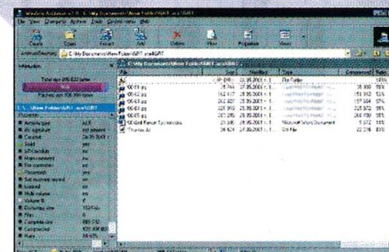
Warez-почитателите са добре запознати с причините за налагането на този сравнително нов формат, но една от основните е в значително по-високата степен на компресия в сравнение с ZIP и RAR. При появата си ACE-архивите първоначално предизвикаха смут сред потребителите, тъй като този архивен формат беше слабо известен и единственият начин за отваряне на ACE-файловете беше архаично изглеждаща (в стил Norton Commander) DOS-овска програма. С разработването на WinAce (www.winace.com), немската фирма ACE Compression Software & e-merge облекчи значително потребителите. Актуалната версия е 2.0 и в нея вече се използва по-новата и ефективна ACE-2 компресия. Като цяло с програмата се работи сравнително лесно. Трябва да се спомене, че графичният интерфейс не е съвсем доизпипан и напълно изчистен от бъгове. Иначе WinAce е добър пример за качествена компресираща програма с богати възможности, които не отстъпват по нищо на лидерите в бранша WinZIP и WinRar. Поддържаните варианти за компресиране са ACE, ZIP, LHA, MS-CAB, а за декомпресиране ACE, ZIP, LHA, MS-CAB, RAR, ARC, ARJ, GZIP, TAR и ZOO.

На външен вид

PowerArchiver 2000 силно наподобява WinZIP,

но е по-добре организиран и лесен за употреба. Интерфейсът е интуитивен, гъвкав и позволява оформяне според желанието на потребителите с помощта на скинове. Поддръжката на различни варианти за компресия е много по-богата, но работата с ACE-архиви от по-новата ACE-2 компресия на този етап е невъзможна. С PowerArchiver могат да бъдат създавани SFX-архиви във ZIP, RAR, ACE, ARJ, LHA и BH формати. Като допълнителни полезни опции могат да се посочат инструментите за конвертиране от един файлов формат във друг, за възстановяване на повредени ZIP-архив и за работа с multyple archives. Перфектната интеграция с Windows Explorer значително облекчава боравенето с програмата, а така наречените Favorite Zip Folders осигуряват бърза ориентация сред архивите, които притежавате. PowerArchiver 2000 е напълно безплатна програма и може да бъде изтеглена от www.powerarchiver.com.

Изборът на най-добра компресираща програма е трудна работа. Основните критерии са: степента на компресия и големината на изходния файл, поддържаните файлови формати, цената на продукта и не на последно място организацията и интерфейса. Въпреки сравнително еднаквите възможности, всяка от предложените архивиращи програми има своите уникални качества.


WinAce предлага най-добрата компресия.

StuffIt е нещо повече от софтуерен продукт за работа с компресирани файлове

Фирмата-производител Aladdin Systems (www.aladdinsys.com) се е постарала да предложи на PC и Mac-потребителите цял пакет от полезни програми. Освен популярните архивни формати като ZIP, ACE, RAR, ARJ, ARC, CAB, GZIP, LZH и TAR, е осигурена поддръжка и за SIT и SEA-архиви. Aladdin Expander е декомпресиращ модул, с който се работи абсолютно елементарно на принципа drag and drop. По подобен начин се оперира и с двете компресиращи програми - Drop Stuff и Drop ZIP. Особено интересен е четвъртият продукт в този пакет. Той се нарича StuffIt Browser и основната му функция е да предлага максимално добра организация при работата с архиви. За разлика от другите модули той се справя както с компресирането, така и декомпресирането. С него могат да се създават SFX и multivolume архиви, като изходният формат на последните представлява силно модифицирана и оптимизирана вариация на тема ZIP. Програмата позволява работа и с други архивни формати, но това става с помощта на допълнителни модули.

CD CLUB



ИГРИ

Alone in the Dark 4	Демо. Ужаси от типа на Resident Evil.
3D Bricks	Puzzle игра.
AirXonix	Аркаден екшън. Цяла игра.
Glory Zone	Аркаден екшън.
Independence War 2	Космически симулатор.
Seriously Warped	MOD за Serous Sam.
Startopia	Космическа стратегия. Демо.
The Rage	3D биткаджийска игра.
WWF With Authority!	Кеч стратегия.

ПРОГРАМИ

MPEG4 Codec	ЗАДЪЛЖИТЕЛЕН ЗА ИНТРОТО НА ДИСКА!
Adobe Atmosphere	Програма за сайтове.
GL XS 1.1	Красив OpenGL Benchmark.
MusicMatch Jukebox 6.10	Универсален мултимедия плейър.
ThumbsPlus 4.5	За гледане на картинки.
WinACE 2.02	Универсален архиватор/разархиватор.
WinAMP 2.76	Нова версия на WinAMP.
Windows Media Encoder 7.1	Конвертира видеоклипове.

АКТУАЛИЗАЦИИ

Detonator 3 12.41	Най-новите драйвери на Nvidia.
Final Alert 2	Редактор за RA2.
Myst 3 Patch 1.2	
Serious Sam Patch 1.02	
StarCraft Patch 1.08	
Tropico Patch 1.02	

ГАЛЕРИЯ

- Duke Nukem Forever
- Jedi Knight 2
- Mafia
- Tropico
- WarCraft 3

ОЧАКВАЙТЕ АВГУСТОВСКИЯ БРОЙ НА



В разгара на летните жеги ще направим всичко възможно да ви предложим поредния горещ брой на PC Club. В него ще можем да ви представим дългоочаквания expansion Diablo II: Lord of Destruction, многообещаваща космически симулатор Independence War 2, новата стратегия Alien Nations 2 и суперхита на Infogrames Alone in the Dark 4, който след близо 3-годишна разработка вече е готов.

WHEREVER YOU GO



КЪДЕТО И ДА СТЕ